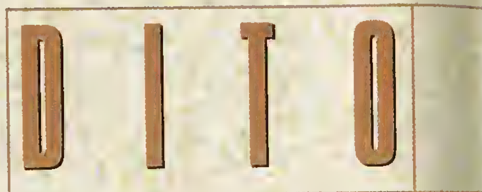


JOYSTICK 139
AIDE DE JEU • ACCES • 70S •
Joystick
139
Grand Theft Auto III
Jedi Knight
Jedi Outcast
Soluce
Jedi Knight II :
Jedi Outcast (suite)
Aide de Jeu
Grand Theft Auto III
En detresse
Jeux Crack
Joystick 139
JOYSTICK 139

Ben alors les gars, c'était tout simplement des lunettes ! La réponse à l'énigme du mois dernier, ça vous revient ? Bon ok, j'avoue, tout le monde a trouvé, sauf Captain Ta Race, mais ça, on s'en doutait un peu. Et comme toutes les fois où le problème était d'une simplicité enfantine, j'ai reçu des tonnes de mails... enfin, des tonnes...156 pour être précis. Du coup, ce sont BipKiller0013@aol.com et Frizmout@aol.com qui remportent haut la main la victoire et qui recevront, si tout se passe bien, un jeu au hasard. Pour l'été, on va faire un peu plus tordu, de quoi vous occuper quelques semaines... voyons, ah oui, voici une énigme historique connue : Un homme se trouve au pied de la tombe d'un grand roi Pingouin. Il peut y lire ceci : « Ici repose Pinguino 1er. Les chiffres diront la durée de sa vie. Sa douce enfance en fait le sixième. Un douzième de sa vie a passé et son menton s'est couvert de duvet. Marié, il a vécu le septième de sa vie sans enfant. Cinq ans ont passé ; la naissance d'un fils l'a rendu heureux. Le sort a voulu que la vie de ce fils soit deux fois plus courte que celle de son père. Plein de tristesse, Pingouino 1er a rendu l'âme quatre ans après la mort de son fils. » Mais quel âge avait donc ce roi Pingouin le jour de sa mort ?



Casque Noir

Bonne chance, et bonnes vacances

JOYSTICK SOLUCES 139
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

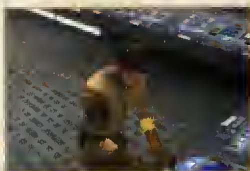
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
1re rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Sazia Bortal,
Catherine Branchut, Alain Soussier
Secrétariat de rédaction
Sophie Prénot

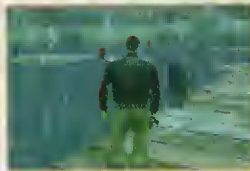
Correction révision
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Hafibo
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 139
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE

4 Soluce Jedi Knight II : Jedi Outcast (suite)



22 GTA III



Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois d'août. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse casque@joystick.fr *et, si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.*

En détresse 42

Affrontez l'énigme, résolvez les casse-tête, posez vos questions ludiques et dépannez vos camarades bloqués.



44 Jeux Crack

Trucs, bidouilles, patches, codes et plein d'astuces pour avancer dans vos jeux préférés.





Jedi Knight II (suite) Jedi Outcast

Comme promis, suite et fin de Jedi Knight. Pour finir ce jeu dans les meilleures conditions, utilisez vos pouvoirs au maximum, notamment la force de persuasion très efficace dans diverses occasions. Le sabre laser est de loin l'arme la plus valable dans ce jeu et je vous conseille de le garder à la main le plus souvent possible de façon à parer la plupart des attaques ennemies.

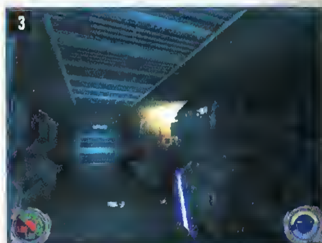
CAIRN ASSEMBLY

Lorsque vous sortirez de l'ascenseur, vous devrez être muni de votre sabre laser pour faire face aux diverses attaques. Une fois que vous aurez fait place nette, détruisez rapidement les deux mitrailleuses sur les côtés. Utilisez la force de persuasion sur l'officier afin que ce dernier vous ouvre la porte (Photo 01).

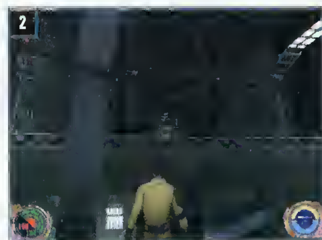
Lorsque vous serez parvenu dans le poste de contrôle, vous devrez vous préparer à affronter un bon nombre d'ennemis qui vous attendent de pied ferme dans la salle suivante. Lorsque vous les aurez tous éliminés, prenez l'ascenseur sur la droite pour atteindre un poste de commande dans lequel vous pourrez régénérer votre bouclier.

Redescendez et rendez-vous dans la grande salle où tourne un immense bras mécanique. Éliminez les ennemis qui sont dans cette salle, puis montez sur la structure pour apercevoir une grille située tout en haut (Photo 02). Cassez-la, puis détruisez les quatre générateurs (Photo 03).

Lorsque vous ressortirez, vous verrez le bras mécanique se dérégler et provoquer une brèche à l'autre bout de la salle.


3


1


2

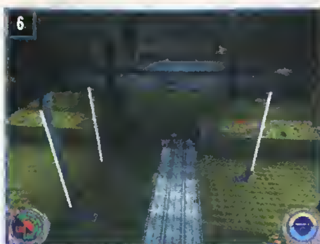


Entrez dans le hangar pour dégommer l'ensemble des soldats qui s'y trouvent, puis récoltez tous les items avant de passer par la seule porte ouverte.
Vous arriverez dans une petite salle de contrôle où vous pourrez utiliser un écran de contrôle pour apercevoir un Jedi qui vous cherche.
Avancez jusqu'au bout du couloir et allez sur la gauche pour vous retrouver nez à nez avec deux mitrailleuses que vous devrez absolument détruire rapidement, puis descendez la pente pour atteindre un point de sauvegarde.

Vous devrez ensuite traverser une salle où vous ne devrez surtout pas mettre le pied par terre (Photo 04). Pour cela, faites le tour par la gauche en sautant sur les différentes caisses, puis entrez dans la tour pour emprunter l'ascenseur.

Lorsque vous arriverez en haut, appuyez sur la console qui se trouve sur la gauche, puis redescendez pour passer par le sas qui est désormais accessible.

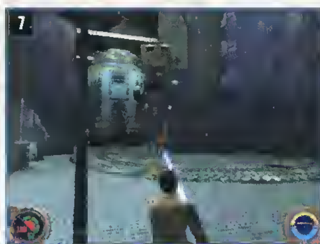


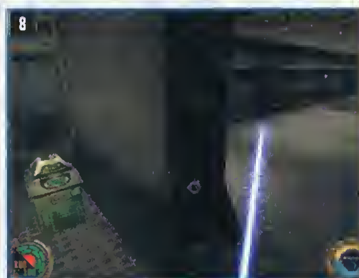


Lorsque vous déboucherez dans ce nouveau hangar, dégommez rapidement les gardes, puis passez par la porte qui se trouve sur la passerelle de droite.

Balancez une grenade avant d'entrer dans la pièce afin de faire exploser toutes les mines. Continuez votre progression pour arriver dans un hangar où vous devrez affronter deux Jedi. Utilisez pour cela l'étranglement et balancez tout de suite votre sabre laser pour les éliminer rapidement.
Passez dans le hangar suivant pour affronter deux robots qui se révèlent particulièrement coriaces (Photo 05).

Lorsque vous aurez éliminé les deux mastodontes, empruntez la porte sur la passerelle pour affronter un nouveau Jedi. Prenez ensuite l'ascenseur et, lorsque vous arriverez en haut, planquez-vous tout de suite derrière les caisses. Soyez prudent et efficace car vous aurez pas mal d'ennemis à affronter dans cette salle.

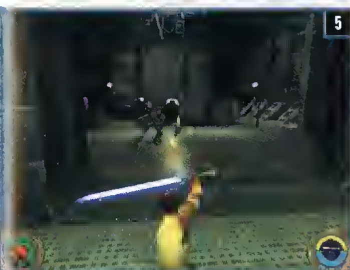




Lorsqu'il ne restera plus personne, avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande salle de contrôle où un comité d'accueil vous attend (Photo 06).

Allez jusqu'au fond pour actionner l'interrupteur, puis ressortez de la salle pour affronter de nouveau un Jedi.

Lorsque vous l'aurez dessoudé, passez dans le hangar situé sur la gauche pour combattre deux Jedi supplémentaires.
Lorsque vous les aurez tous les deux éliminés, vous devrez également livrer











bataille contre un robot que vous avez certainement déjà vu (**Photo 07**). Planquez-vous derrière les sas, puis balancez-lui tout ce que vous avez de plus lourd pour le terrasser.

Allez ensuite dans la salle qui se trouve au fond à gauche et éliminez tous les soldats qui vous attendent. Une fois que vous serez tranquille, allez sous les escaliers pour passer dans les conduits.

Dirigez-vous vers la gauche pour recharger votre bouclier (**Photo 8**). Puis dégommez les mines et sautez dans le trou pour passer au niveau suivant.

CAIRN REACTOR

Pour commencer, évitez de vous faire immédiatement griller par les rayons lasers.
Lorsque vous verrez le Jedi à l'autre bout du couloir, attaquez-le de loin avec des éclairs de manière à le terrasser sans prendre trop de risques. Lorsque vous arriverez à l'extrémité du couloir, vous devrez tourner à droite ; cependant, si vous ne voulez pas vous faire griller, utilisez la rapidité afin de gagner le tunnel au fond à gauche.
Vous allez de nouveau tomber sur un Jedi, prenez garde à ce que ce dernier ne vous pousse pas méchamment sur le rayon laser (**Photo 09**).

Continuez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez devant un Jedi et plusieurs rayons lasers. Balancez rapidement votre sabre sur les bornes de gauche pour arrêter les rayons et créer ainsi une brèche dans le mur. Sans vous faire griller, vous devrez atteindre le couloir qui tourne à droite et qui est situé tout au fond. Vous devrez atteindre le générateur qui se trouve également tout au fond afin de stopper l'ensemble des rayons lasers (**Photo 10**).



Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à la brèche que vous avez auparavant créée dans le mur pour affronter un Jedi et découvrir une ouverture dans le plafond (**Photo 11**).

Vous arriverez ensuite dans une salle remplie de plates-formes sur lesquelles vous devrez successivement sauter pour atteindre la porte tout en haut.
Préparez votre sabre lorsque vous par-









viendrez au sommet pour être prêt à parer les attaques des gardes dissimulés derrière la porte (**Photo 12**).

Vous arriverez ensuite au-dessus d'un énorme générateur. Descendez par la droite et longez la corniche pour passer la grille puis, lorsque vous serez de l'autre côté, allez sur la gauche pour trouver une ouverture tout au fond.
Éliminez les gardes regroupés tout en bas, puis passez par l'ouverture en hauteur.

Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une autre grande salle où vous allez vous faire tirer dessus dès votre arrivée



(**Photo 13**). Vous devrez atteindre les bunkers au fond de cette salle et vous pourrez y accéder grâce aux ouvertures qui sont en dessous.
Vous arriverez ensuite dans une salle où vous verrez un énorme cylindre en mouvement (**Photo 14**).

Sautez au-dessus des bagues sans les toucher jusqu'au Jedi que vous devrez affronter (**Photo 15**).

Juste après, vous devrez shooter toutes les mitrailleuses sur la plate-forme tout au fond afin d'être plus tranquille pour affronter les soldats qui ne vont pas tarder à débarquer.
Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme où vous allez vous faire sauvagement canarder (**Photo 16**).

Repoussez tranquillement les attaques sans avancer puis, lorsque tous les gardes seront morts, avancez sur le robot et collez-vous à lui avec votre sabre pour le dessouder (**Photo 17**).

Lorsque vous aurez fait place nette, vous devrez utiliser la plate-forme mobile qui se trouve sur la droite. Mais, malheureusement, celle-ci n'ira pas bien loin et vous devrez sauter périlleusement sur l'un des rebords à droite.

Sautez ensuite de rebord en rebord pour atteindre l'ouverture située de l'autre côté et, lorsque vous arriverez sur celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour découvrir une grille que vous pourrez facilement casser et derrière laquelle se trouve une zone secrète à laquelle vous pourrez désormais accéder (**Photo 18**).

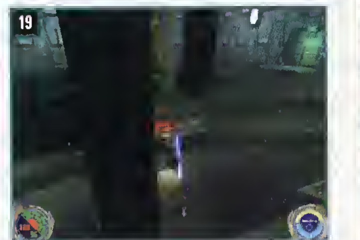
Prenez ensuite l'ascenseur pour tomber malencontreusement, en haut, sur quelques ennemis que vous n'aurez aucun mal à éliminer, puis passez par la porte pour arriver sur une passerelle au bout de laquelle se trouve une porte.

Faites le tour sur la corniche si, d'aventure, vous avez besoin de regonfler votre armure, puis passez ensuite par la porte.
Vous arriverez dans une zone très peu éclairée où vous devrez emprunter un ascenseur (eh oui, encore un !) qui vous permettra de monter pour atteindre un poste de contrôle.

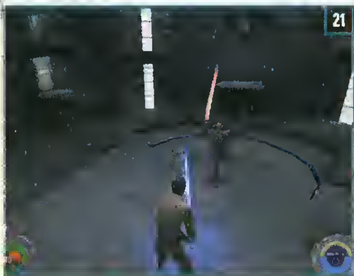
Éliminez les quatre gardes en faction, puis actionnez l'interrupteur qui se trouve sur l'une des deux consoles (**Photo 19**).

Maintenant, descendez tout en bas pour débusquer un nouveau poste de contrôle dans lequel vous devrez affronter un Jedi et récupérer une clé sur l'un des officiers.











Maintenant que vous avez la clé, remontez tout en haut pour passer par la porte (Photo20).

Traversez ensuite la passerelle sur laquelle vous attendent quelques amis qui vous veulent du bien puis, lorsque vous les aurez transpercés, avancez encore un peu pour passer au niveau suivant.

CAIRN DOCK 1

Avancez pour arriver dans un entrepôt où il y aura trois issues possibles.
Prenez celle de gauche pour récupérer



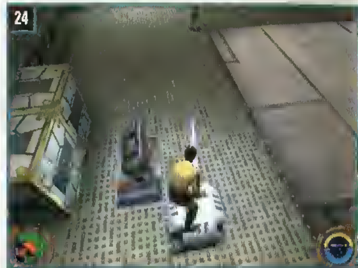
quelques items, puis allez ensuite vers la seule issue qui mène à un laboratoire où vous allez pouvoir contempler de drôles de spécimens.

Continuez d'avancer pour arriver dans une espèce d'arène où vous allez affronter deux nouveaux Jedi particulièrement dangereux (Photo 21).

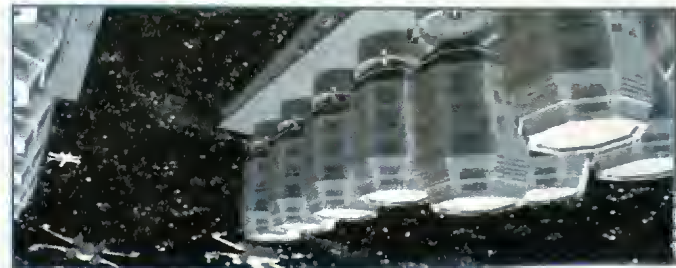
Lorsque vous aurez pris congé des deux gredins, rendez-vous dans la salle de contrôle qui vous est désormais accessible afin de récupérer une clé.
Vous pouvez maintenant ouvrir la porte qui se trouve au début du niveau. Avancez jusqu'à un poste de contrôle dans lequel vous allez recevoir de nouvelles instructions.
Vous devrez désormais vous déplacer sans vous faire repérer.
Prenez l'ascenseur qui se trouve sur la droite pour descendre, puis rengainez votre sabre pour le moment.
Lorsque vous arriverez dans le hangar, avancez en vous baissant puis dirigez-vous sur la droite. À cet endroit se trouve une petite ouverture dans laquelle vous devrez vous engouffrer (Photo 22).

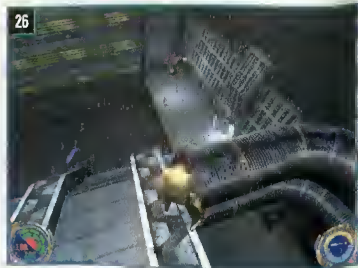
Allez jusqu'au bout du conduit pour vous retrouver à l'autre bout du hangar et prenez l'ascenseur sur la droite.
Lorsque vous serez sur la plate-forme, sautez lestement sur la corniche qui se trouve en face.

Passez dans la petite ouverture pour pénétrer dans la salle de contrôle, puis éliminez rapidement l'officier qui se fait le guet de l'autre côté avant que ce dernier n'ait le temps de donner l'alarme.
Vous devrez ensuite appuyer sur l'interrupteur de la console pour couper l'élec-









tricité des bobines en face et que vous apercevez par le hublot (Photo 23).

Vous devrez ensuite traverser très rapidement ces bobines avant qu'elles ne se remettent en marche.
Éliminez les trois officiers, puis avancez pour affronter pas mal de soldats.

Une fois que vous aurez fait le ménage, prenez la clé qui se trouve sur le cube dans la grande salle (Photo 24).

Ouvrez maintenant la porte qui se trouve au fond et derrière laquelle se trouve un ascenseur. Continuez votre progression pour arriver devant une console sur laquelle vous allez appuyer pour vous débarrasser des soldats en faction sur la plate-forme.

Traversez ensuite la salle dans laquelle ils se trouvaient pour entrer dans un couloir dont vous ne devrez absolument pas toucher les tuyaux.

Vous arriverez ensuite dans une grande salle au bout de laquelle se trouvent plusieurs soldats (Photo 25).

Rangez votre sabre et baissez-vous pour aller sur la droite, puis sautez prestement sur les tuyaux pour atteindre le sommet de l'édifice (Photo 26).

Descendez discrètement et prenez les gardes par surprise afin qu'ils n'aient pas le temps de donner l'alarme. Vous pouvez par exemple les pousser dans la fosse pour agir plus vite. Traversez la pièce suivante où se trouve un conduit électrique. Lorsque vous arriverez dans la pièce suivante, vous verrez une grille d'aération installée tout en haut (Photo 27).

Cassez-la pour découvrir une pièce secrète. Ne passez pas par la porte pour continuer votre périple, mais escaladez la grande paroi pour dénicher une petite ouverture.

Passez dans celle-ci en vous baissant et dirigez-vous vers la gauche pour trouver une console qui vous permettra de couper l'électricité. Lorsque vous serez dans le noir, descendez discrètement et pas-





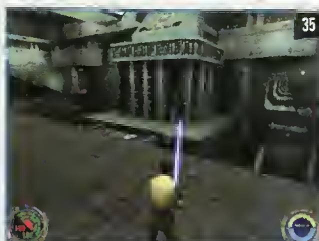




sez par la porte sans vous faire repérer. Attendez que la première porte se referme avant d'ouvrir l'autre.

Dès que vous ouvrirez la porte, neutralisez tout de suite les deux officiers avant qu'ils ne puissent donner l'alarme, puis occupez-vous du Jedi.

Prenez ensuite l'ascenseur au fond, puis passez sur les passerelles pour atteindre le poste de contrôle sur la droite. Faites-en le tour pour trouver l'entrée (Photo 28). Une fois à l'intérieur, vous recevrez de nouvelles instructions et vous aurez droit à une petite scène cinématique.



DOOM COMM

Désormais, vos pouvoirs sont devenus extrêmement puissants et je vous conseille d'en user et d'en abuser sans compter pour vous débarrasser plus facilement des soldats qui tenteront de vous barrer la route. Le mieux est encore de les attirer vers vous de manière à les déstabiliser et à leur retirer leurs armes dans la foulée. Il ne vous reste plus, ensuite, qu'à balancer votre sabre tel un boomerang australien pour terminer le travail.

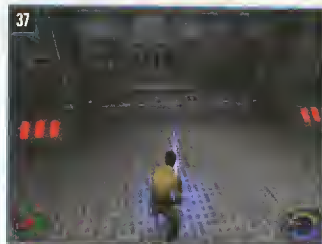
Commencez par éliminer tous les gardes dès le début du niveau, puis utilisez l'ascenseur en bas.

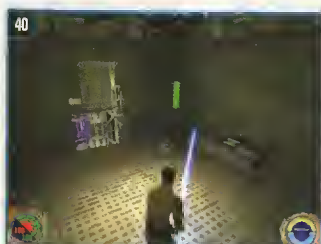
Actionnez l'interrupteur qui se trouve dans l'ascenseur pour le faire fonctionner et descendez d'un seul étage. Attention aux soldats et aux mitrailleuses placées discrètement dans le plafond.
Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sur la console et retournez-vous rapidement pour faire face aux soldats qui vont débarquer (Photo 29).

Visitez les deux petites pièces de part et d'autre, puis ouvrez la porte centrale pour tomber nez à nez avec un Jedi qui, visiblement, n'est pas venu faire une partie de belote. Faites-lui une coupe au bol et prenez l'ascenseur qui se trouve derrière pour arriver dans un nouveau poste de contrôle.











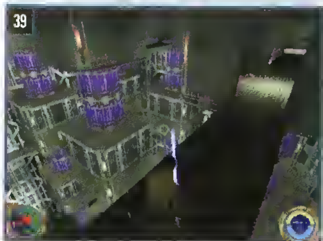
Éliminez rapidement l'officier sur la droite et récupérez sa clé.

Avancez ensuite vers le couloir en face et prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche.

Observez ensuite le plafond pour voir une grille qu'il vous faudra détruire (Photo 30).

Sautez à l'intérieur du conduit et prenez garde aux robots qui traînent dans ce dédale. Vous trouverez dans ces conduits quelques items intéressants et une grille qu'il vous faudra également casser pour pénétrer dans une nouvelle salle de contrôle.





Ouvrez le sas, puis appuyez sur la console pour prendre le contrôle d'un droïde.

Allez jusqu'au bout et vous verrez sur la gauche un petit passage que vous pouvez désormais emprunter (Photo 31).

Allez tout de suite vers la gauche lorsque vous aurez franchi le champ de force, puis allez ouvrir le sas à côté duquel se trouve un garde et un autre droïde (Photo 32).

Vous risquez certainement de vous faire repérer mais cela n'est pas grave. Répétez la même manipulation pour dévérouiller l'autre sas et utilisez le droïde pour ouvrir la petite cache qui se trouve près de l'ascenseur (Photo 33).

Lorsque vous aurez nettoyé les deux pièces, prenez l'un des ascenseurs.
Vous devez entrer dans la pièce du fond et vous retourner pour voir un interrupteur qu'il vous faudra actionner pour descendre.



Attention : cela paraît simple à première vue, mais j'ai quand même dû tourner et virevolter deux plombes avant de comprendre et d'apercevoir enfin cet interrupteur à deux balles !

Bref, lorsque vous arriverez en bas, prenez le sas qui s'ouvre pour découvrir une grande salle dans laquelle se trouvent quelques robots et des mitrailleuses (Photo 34).

Vous pouvez facilement éliminer les robots en vous plaçant devant la porte de manière à ce qu'ils se fassent tirer dessus par les mitrailleuses qui se trouvent derrière. Malin.

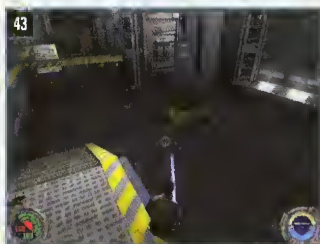


Il ne vous restera plus ensuite qu'à dégommer les mitrailleuses pour entrer sereinement dans cette nouvelle salle.
Vous devez maintenant accéder à la salle de contrôle qui se trouve au niveau de la passerelle mais, malheureusement, les deux portes sont bloquées et vous devez dénicher un autre accès.

Vous trouverez une issue camouflée derrière les tuyaux situés au centre de la salle (Photo 35).

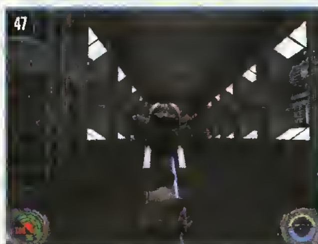
Il vous faudra ensuite détruire la paroi vitrée qui recouvre le sol pour accéder à un long couloir dans lequel pas mal de robots vont vous tomber dessus. Restez zen, il vous suffit de balancer votre sabre avant qu'ils ne vous approchent de trop près et vous en serez vite débarrassé (Photo 36).

Lorsque vous arriverez à l'extrémité du couloir, vous devrez emprunter un ascenseur qui vous permettra de monter au niveau de la salle de contrôle ; cependant vous devrez auparavant vous débarrasser d'une poignée de soldats.


43

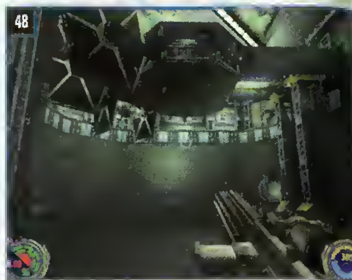

45


46


47

Une fois que vous serez devant la console principale, actionnez les quatre interrupteurs de manière à faire fonctionner les navettes (Photo 37).

Lorsque vous sortirez de la salle de contrôle, vous devrez affronter quelques


48

soldats qui ne devraient pas vous poser trop de problèmes si vous les poussez sournoisement dans le vide.
Prenez maintenant une des deux navettes disponibles et préparez-vous à un accueil chaleureux dès votre arrivée.
Commencez par vous occuper des deux petites mitrailleuses qui sont fixées sur le sol, puis accueillez ensuite des soldats qui ne tarderont pas à arriver.
Vous devrez alors récupérer la clé de sécurité sur l'officier pour ouvrir le sas central. N'entrez pas tout de suite et attirez les soldats à l'extérieur afin de mieux les éliminer successivement, puis occupez-vous ensuite des mitrailleuses.

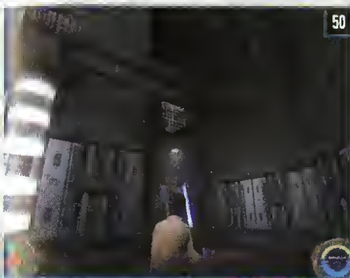
Placez-vous devant la console que vous ne pourrez pas utiliser pour le moment (Photo 38).

Empruntez l'un des sas qui se trouvent de part et d'autre, puis utilisez le seul ascenseur disponible pour le moment.
Vous arrivez dans une zone immense (Photo 39) dans laquelle vous devrez


44



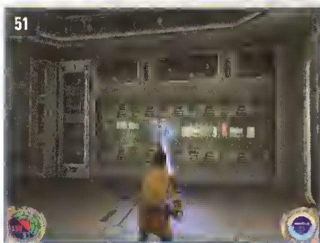




entrer les trois codes de couleur que vous visualisez en appuyant sur la touche TAB (Photo 40). Ne paniquez pas, l'affaire est assez simple. Il vous suffit simplement de trouver les trois bornes de couleur correspondantes et d'appuyer sur celles-ci.

Reprenez ensuite l'ascenseur et appuyez sur les trois interrupteurs avant d'utiliser la console principale (Photo 41 et 42).

Calez-vous dans votre fauteuil pour visualiser tranquillement la scène cinématique qui va se dérouler sous vos yeux puis, une fois que celle-ci sera terminée, retournez dans la salle précédente et prenez le seul sas ouvert pour sortir du niveau.



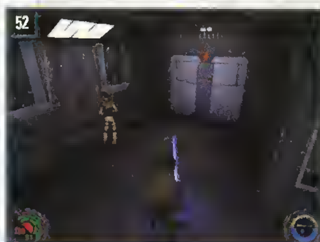
DOOM DETENTION

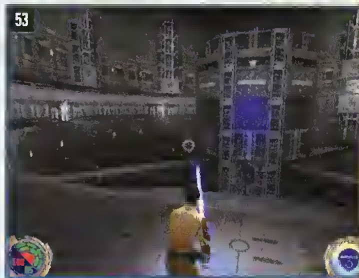
Commencez par neutraliser les deux gardes qui sont postés au bout du couloir, puis passez par le sas.
Vous débouchez dans une salle immense où vous devrez éliminer pas mal de gardes et récupérer une clé sur l'un des officiers (Photo 43).

Rendez-vous ensuite sur la petite passerelle pour prendre l'ascenseur qui vous permettra de descendre dans un poste de tir.
Dégommez l'officier et le Jedi qui s'y trouvent, puis récupérez la clé.
Si vous le souhaitez, vous pouvez vous amuser un petit peu avec le canon, histoire de voir si vous n'êtes pas trop maladroit... (Photo 44).

Ressortez et lorsque vous vous trouverez sur la passerelle, allez sur la droite et dégommez la mitrailleuse au-dessus du sas avant d'entrer dans le couloir qui se trouve derrière.

Traversez-le en éliminant tous les soldats puis, lorsque vous arriverez dans le hangar où sont entreposés les vaisseaux





ennemis, amusez-vous avec la force de persuasion de manière à monter les soldats les uns contre les autres (Photo 45).

Traversez le hangar pour trouver un sas à l'autre bout, puis dirigez-vous vers la gauche et prenez la porte de droite pour accéder à une console (Photo 46).



Jedi Knight II : Jedi Outcast

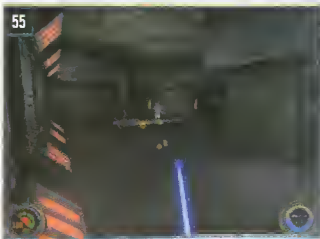




Derrière la baie vitrée, vous verrez pas mal de soldats que vous pourrez facilement éliminer en appuyant sur les deux interrupteurs de la console de manière à ce que ces derniers soient aspirés dans l'espace.
Mais, attention : n'oubliez pas de refermer le panneau après cette manip si vous ne voulez pas qu'il vous arrive la même mésaventure par la suite.
Rendez-vous ensuite dans l'autre poste de contrôle et appuyez sur l'interrupteur rouge sans ouvrir le panneau.
Revenez dans le hangar précédent et allez au centre pour descendre avec le monte-charge.
Lorsque vous arriverez en bas, retournez-vous pour apercevoir une petite ouverture derrière le monte-charge qui n'est autre qu'une zone secrète.
Vous devrez ensuite faire face à deux robots qui, normalement, ne devraient pas trop vous poser de problème (Photo 47).

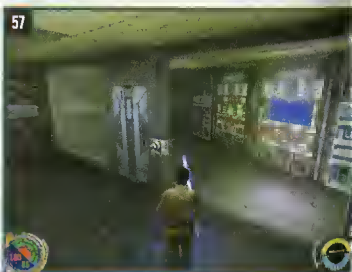
Au bout du couloir, vous déboucherez dans une grande salle où se trouvent pas mal de mitrailleuses et quelques gardes (Photo 48). Ici, vous devez être extrêmement prudent et les détruire sans trop vous découvrir.

Lorsque vous aurez fait le ménage, prenez l'ascenseur qui se trouve au fond, puis rendez-vous dans le poste de contrôle qui est situé sur la passerelle (Photo 49).



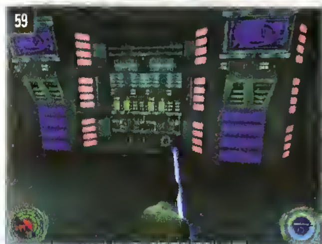


Ouvrez le sas qui se trouve juste à droite de celui par lequel vous êtes arrivé, puis engouffrez-vous à l'intérieur pour éliminer les deux robots et utilisez ensuite le monte-charge qui se trouve au bout.
Lorsque vous débarquerez dans le hangar, éliminez les soldats qui s'y trouvent, puis allez dans les divers postes de contrôle et procédez de la même manière que précédemment.
Comme vous ne pouvez pas pénétrer dans ce hangar par le petit sas, sortez du poste de contrôle et allez tout droit pour prendre un ascenseur qui vous permettra d'accéder aux coursives qui se trouvent au-dessus.





Lorsque vous serez parvenu dans le hangar, descendez et allez vers le sas au fond, puis entrez dans le couloir et éliminez rapidement tous les soldats qui vous attendent.
Allez tout au fond pour tomber dans un cul-de-sac. Levez la tête pour voir une grille d'aération qui vous permettra de continuer votre aventure (Photo 50).



59

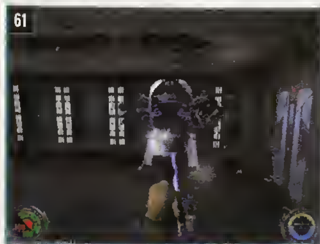


60

Grimpez sur les tuyaux pour casser la grille, puis n'avancez pas et détruisez le faux plafond.

Maintenant, avancez juste ce qu'il faut pour faire apparaître les ennemis puis reculez-vous immédiatement pour vous mettre hors d'atteinte.

Allez-y, amusez-vous à snipper et à utiliser également la force de persuasion avant de descendre dans l'arène. Petite mise en garde : si vous descendez avant de faire le ménage, vous risquez d'être transformé en passoire avant même de comprendre ce qui vous arrive.
Une fois dans la pièce, récupérez les clés sur les officiers, puis ouvrez le sas sur la droite pour utiliser un ascenseur.



61



62

Lorsque vous arriverez dans le poste contrôle, éliminez l'officier, puis empruntez l'une des deux portes.
Vous devrez affronter un Jedi qui vous attend derrière, puis quelques soldats dans le couloir suivant.

Lorsque vous arriverez dans le hangar où est entreposé un immense vaisseau, vous devrez éliminer les deux Jedi qui le gardent et les soldats qui s'y trouvent avant d'utiliser les bornes au fond.

Prenez la porte au fond à gauche pour arriver devant une baie vitrée derrière laquelle se trouve un officier sur lequel vous devrez utiliser la force de persuasion (Photo 51).

Lorsque vous serez passé devant l'officier, vous devrez ouvrir le deuxième sas sur la gauche pour retrouver Jan.

Une fois que vous serez parvenu dehors, éliminez l'officier, puis vous agissez en binôme pour ressortir de cette prison en appuyant sur les interrupteurs à tour de rôle (Photo 52).

Retraversez le hangar pour avoir droit à une petite scène cinématique et sortir du niveau.

DOOM SHIELDS

Sortez de la pièce pour arriver sur une passerelle où se trouvent pas mal de soldats (Photo 53).

Amusez-vous à les pousser dans le vide et prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche.
Vous arriverez dans un long couloir dans lequel vous devrez éliminer quelques robots (Photo 54).

Allez jusqu'au bout et montez les escaliers. Vous débouchez dans un poste de contrôle où des officiers et quelques soldats vous attendent (Photo 55).

Dirigez-vous vers la baie vitrée et appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur la console (Photo 56).

En regardant par la baie vitrée, vous pourrez voir un cylindre se déployer vers la construction centrale.
Allez-y pour accéder à un sas que vous devrez ouvrir pour entrer. Une fois à l'intérieur, dégommez le soldat et l'officier et récupérez la clé.
Ressortez et éliminez les soldats qui vous attendent à l'extérieur. Entrez dans la salle de contrôle sur la droite et ouvrez le sas grâce à la clé que vous venez de récupérer sur l'officier (Photo 57).



63

Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve sur la console pour ouvrir tous les sas qui sont parsemés dans la pièce dans laquelle vous venez de dégommer l'officier (Photo 58).

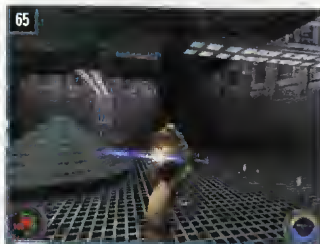
Sautez dans le trou au fond à gauche et avancez dans le conduit jusqu'à déboucher sous un hublot que vous pourrez ouvrir en utilisant la force.

Lorsque vous passerez le sas, vous affronterez un Jedi dans la foulée.
Prenez ensuite le sas qui se trouve sur la droite pour allumer trois soldats.

Balancez ensuite votre sabre sur les robots qui se trouvent derrière les champs de force (Photo 59).

Prenez l'ascenseur et dégommez le soldat et les deux officiers qui sont en faction dans le poste de contrôle.

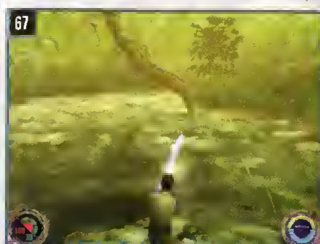
Sortez ensuite sur la passerelle et allez dans la pièce d'en face pour régénérer votre bouclier.


65

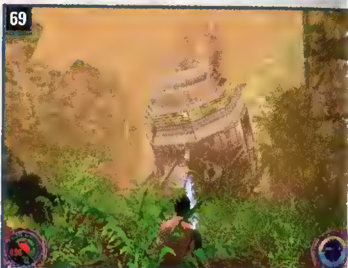
Vous devrez ensuite sauter sur la passerelle qui se trouve au-dessus. Prenez garde aux mines disposées un peu partout. Il préférable de faire un saut vertical pour savoir à peu près à quel endroit vous pouvez atterrir sans aucun risque.

Vous entrez ensuite dans la seule pièce ouverte et vous casserez la baie vitrée pour continuer votre progression (Photo 60).

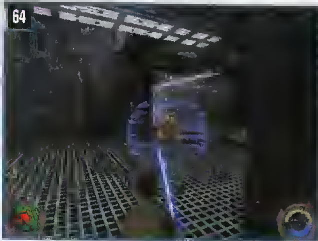
Lorsque vous arriverez dans la salle en bas, vous tomberez sur deux Jedi que vous pourrez facilement éliminer si vous restez sur la petite corniche du pilier central.
Avancez dans le couloir et détruisez les mitrailleuses fixées au plafond.


67


68


69




64


66

Allez au fond du couloir pour régénérer votre bouclier, puis prenez l'ascenseur.
Vous vous retrouvez face à deux robots (Photo 61).

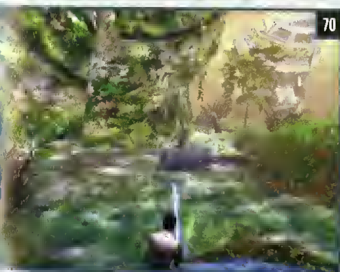
Lorsque vous arriverez dans la salle du générateur, commencez par détruire les tuyaux installés tout autour de la salle (Photo 62 et 63).

Shootez la petite broche en forme de Y au-dessus du tuyau pour faire sauter la protection, puis détruisez le tuyau en lançant votre sabre par exemple.

Vous avez maintenant affaire à un sérieux client. Ce dernier possède un



bouclier particulièrement efficace et il ne sert à rien de tirer dessus (Photo 64).
Dans un premier temps, gardez votre sabre et approchez-vous le plus près possible sans le toucher. Puis observez les cadences de tir pour lui placer des coups de sabre en évitant de vous faire toucher par ses tirs.



Lorsque ce dernier n'aura plus de bouclier, vous devrez détruire la petite borne qui se trouve au-dessus de sa tête (Photo 65). Pour ma part, j'utilise l'arme numéro trois.

Lorsque le bougre n'aura plus d'armure pour se protéger, reprenez votre sabre, puis balancez des éclairs. Soyez patient et persévérant en vous régénérant régulièrement.

Voici maintenant la partie certainement la plus désagréable de tout le jeu. Vous allez devoir revenir au point de départ en étant en apesanteur. Si vous avez envie de vomir, c'est le moment.

Avant de sortir de cette salle, volez vers le sommet pour découvrir une zone secrète



où vous pourrez régénérer votre bouclier (Photo 66).

Vous devrez passer devant le poste de contrôle où vous avez ouvert les trappes tout à l'heure, puis allez tout droit pour retrouver Jan et sortir de ce vaisseau qui part en sucette.

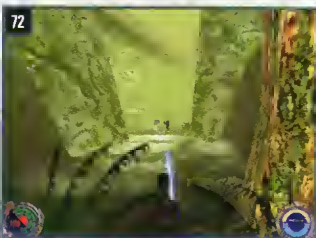
YAVIN SWAMP

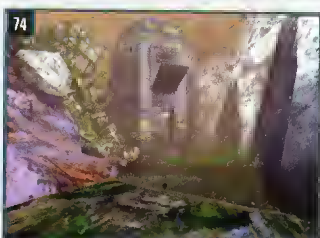
Tiens, tiens, vous venez de vous crasher sur une planète étrange, remplie de marécages et d'ennemis en embuscade. Votre pouvoir vient d'augmenter et les éclairs que vous lancerez seront plus dévastateurs, ce qui sera bien pratique lorsque vous vous retrouverez face à plusieurs ennemis.

Faites attention lorsque vous marchez dans l'eau, car parfois votre sabre devient inactif et vous risquez de vous faire toucher bêtement.

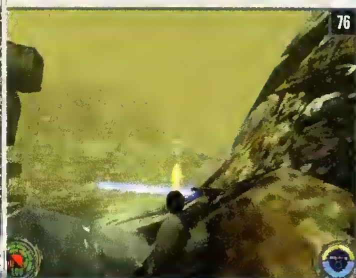
Essayez, dans la mesure du possible, de garder vos pieds au sec (Photo 67).








75


76

Avancez jusqu'à devoir escalader quelques rochers derrière lesquels vous attendent deux Jedi en embuscade (Photo 68).

Lorsque vous aurez fait place nette, longez les parois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour récupérer des items qui vous permettront notamment de régénérer votre bouclier.

Avancez jusqu'à voir une espèce d'arche au-dessus de votre tête et vous serez alors attaqué par deux soldats.

Avancez un peu pour découvrir une épave où traînent quelques soldats (Photo 69).

Si vous avez besoin de régénérer votre bouclier, vous trouverez un item sur la corniche face à l'épave.

Allez ensuite sur la gauche, vers le point d'eau, et passez sous l'eau pour trouver un passage qui vous permettra de traverser de l'autre côté (Photo 70).

Éliminez les deux soldats qui sont postés dans les parages et prenez le passage dans la roche de manière à déboucher dans une zone plus dégagée (Photo 71).

Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une grande muraille (Photo 72).

Entrez dans l'ouverture lorsque vous aurez fait un peu le ménage autour, puis préparez-vous à éliminer un premier Jedi dans le couloir.
Affrontez un deuxième Jedi en haut et régénérez votre bouclier lorsque vous aurez triomphé de cette lutte sauvage et meurtrière.
Lorsque vous sortirez, nagez vers la droite et plongez sous l'eau pour découvrir une zone secrète.
Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans




77


78

une zone de combat où je vous conseille d'utiliser la force de persuasion afin de ne pas avoir à faire face à trop d'ennemis.

Si vous avez un peu souffert pendant la bataille, vous trouverez deux bornes sur une petite plate-forme un peu plus loin.

Continuez votre progression pour tomber sur un gros morceau (Photo 73). Lorsque vous aurez dégommé le robot, vous tomberez sur une espèce de vaisseau duquel semblait venir ce robot (Photo 74). Entrez pour passer au niveau suivant.

YAVIN CANYON

Bonne surprise dans ce niveau, vous allez pouvoir piloter une belle machine (Photo 75).

Pour ma part, je préfère commencer la première partie du chemin à pied.

Regardez bien sur votre droite car vous pourrez apercevoir l'entrée d'un souterrain qui vous permettra de ne pas être à découvert.

Lorsque vous sortirez du tunnel, vous devrez faire très attention aux deux canons tout au fond si vous ne voulez pas vous faire transformer en passoire (Photo 76).

Cassez les rochers sur la droite pour faire apparaître l'entrée d'une zone secrète (Photo 77).

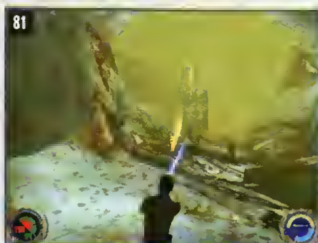
Lorsque vous serez à l'intérieur, sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le sommet et ressortir, ce qui vous permettra d'être dans une meilleure position pour shooter vos adversaires.
Allez ensuite sur la corniche où sont installés les deux canons pour récupérer quelques munitions, puis éliminez le Jedi qui se planque en contrebas.
Avancez dans le canyon qui s'ouvre en face et dégommez les soldats avant de vous attaquer aux mitrailleuses sur les flancs de la falaise. Placez-vous tout de suite sous la première mitrailleuse pour vous mettre à l'abri des tirs de rockets (Photo 78).

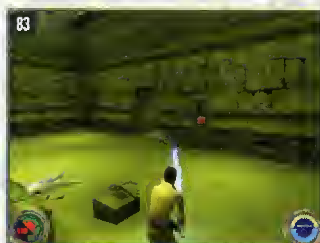
Avancez jusqu'au barrage où vous aurez également quelques mitrailleuses à dégommer puis, si vous le désirez, vous pourrez utiliser un autre robot et recharger votre bouclier avec la borne qui se trouve juste derrière (Photo 79).

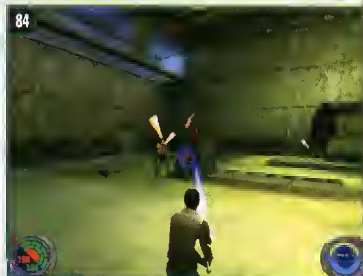
Vous trouverez une zone secrète en atteignant une petite cavité qui se trouve au-dessus sur le versant de gauche qui vous permettra de déboucher derrière les canons (Photo 80).

Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez à un carrefour ; cependant, si vous êtes attentif, vous apercevrez une ouverture sur le flanc droit qui vous permettra de dépasser le carrefour.

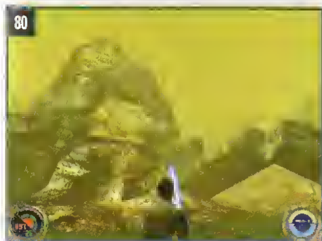
Sur votre droite, vous verrez alors trois canons que vous pourrez facilement neutraliser en utilisant la force de persuasion (Photo 81).


81


83


84


79


80


82

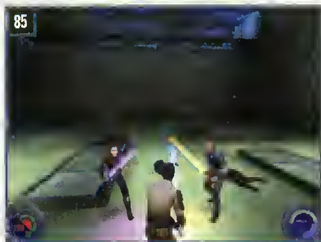
Soyez très prudent dans cette zone car vous tomberez sur pas mal d'ennemis fortement armés.

Faites également très attention si vous utilisez les sauvegardes rapides car vous pouvez recommencer le niveau depuis le début si êtes un peu trop pressé.
Lorsque vous arriverez sur le vaisseau qui se trouve au fond du canyon (Photo 82), contournez-le et allez au fond pour trouver une ouverture dans laquelle vous attend un Jedi.

Lorsque vous l'aurez découpé en rondelles, avancez dans la cavité et laissez-vous tomber dans la brèche pour passer au niveau suivant.

YAVIN COURTYARD

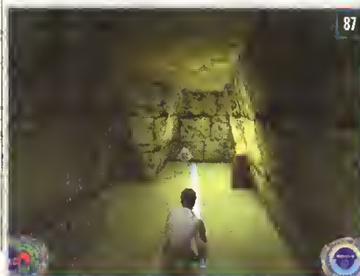
Dès que vous arriverez, neutralisez les trois soldats qui sont dans cette zone et récupérez les quelques items qui traînent.
Lorsque vous arriverez dans le grand hangar, utilisez la force de persuasion sur le maximum d'ennemis de manière à bien contrôler la situation.


85


88


86

Soyez prudent car, lorsque vous avancerez vers le fond du hangar, d'autres ennemis débarqueront. La seule issue possible est alors la brèche du fond mais, avant de vous engager dans celle-ci, fouillez les caisses de manière à récupérer quelques items.
Une fois dans la brèche, levez la tête pour voir quelques ennemis sur la corniche au-dessus. Utilisez la force de persuasion sur ces derniers, histoire qu'ils se déchirent entre eux, puis sautez pour atteindre le niveau supérieur lorsque ce sera plus calme.
Vous arriverez dans une pièce où se trouve un soldat et un interrupteur sur le mur (Photo 83). N'appuyez pas sur cet interrupteur car ce dernier fait apparaître des sondes qu'il vous faudra détruire à chaque fois.


87

Rendez-vous dans la salle suivante où vous allez assister à un sérieux combat de Jedi. Mêlez-vous rapidement à la lutte de manière à aider vos collègues afin que ces derniers restent en vie.

Sautez ensuite sur la passerelle en verre mais, avant cela, neutralisez le garde en faction en utilisant la force de persuasion de manière à ne pas subir de dégâts lorsque vous sauterez.
Continuez d'avancer pour arriver dans une autre salle dans laquelle se déroule un autre combat assez sérieux (Photo 84). Là encore, dépêchez-vous de prêter main-forte à vos amis car ces derniers vous suivront dans votre progression, il est donc plutôt avantageux pour vous qu'ils restent en vie (Photo 85).

Allez dans la brèche et préparez-vous à affronter deux jedi, sautez sur la passerelle qui se trouve au-dessus puis allez jusqu'à la grande salle où vous devrez affronter deux autres Jedi.
Vous pourrez ensuite recharger votre bouclier sur la borne qui se trouve au fond et récupérer quelques précieux items.
Rebroussez chemin pour continuer votre progression et, avant de pouvoir sortir à l'extérieur, vous allez tomber sur une bande de Jedi enragés qui vous donneront pas mal de fil à retordre.

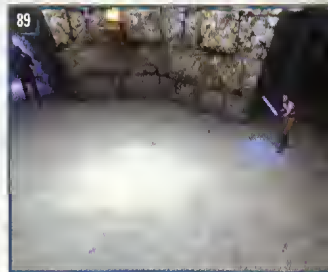
Utilisez les éclairs au maximum et essayez d'être vif et précis dans vos attaques sinon vous risquez de vous faire atomiser très rapidement.
Une fois indemne, traversez la cour pour entrer dans un autre bâtiment, puis passez la porte du fond pour avoir droit à une petite scène cinématique dans laquelle vous verrez Desann prendre la tangente sous des escaliers dérobés.

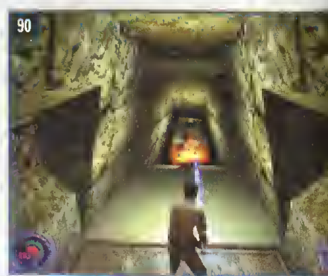
Vous devrez affronter, juste après, deux autres Jedi qui ne devraient pas trop vous poser de problèmes si vous arriver à vous en occuper séparément.
Lorsque vous aurez fait place nette, laissez-vous tomber dans le trou pour passer à l'étape suivante.

YAVIN FINAL

Commencez par faire exploser les rochers qui bouchent le petit passage (Photo 86).

Passez dans la salle suivante en prenant garde aux chutes de pierres, puis empruntez le couloir qui se trouve au-dessus.


89


90



Lorsque vous arriverez à l'intersection, allez sur la droite si vous avez besoin de recharger votre bouclier, puis revenez sur vos pas et traversez le mur qui se trouve en face (Photo 87).

Vous arriverez ensuite dans un long couloir que vous devrez traverser en évitant de vous faire griller les fesses (Photo 88).

Vous devrez utiliser la force de rapidité afin de perdre le moins de bouclier possible dans cette affaire.

Vous arriverez ensuite dans une pièce où Desann vous jouera un tour de passe-passe (Photo 89). Ne prenez pas le chemin de droite car, si vous traversez le mur, vous tomberez dans le vide. Prenez le chemin de gauche puis, lorsque vous arriverez dans la descente, détruisez le tuyau au-dessus pour éteindre les flammes en bas de la pente (Photo 90).

Laissez-vous ensuite tomber dans la brèche et poussez les trois murs.
Faites le tour pour voir un nouvel interrupteur que vous devrez pousser pour vous créer un nouveau passage (Photo 91).

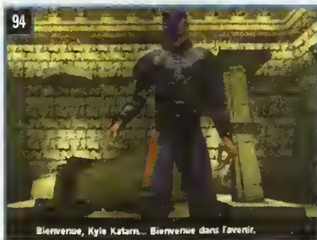
Vous devrez ensuite passer dans un couloir dans lequel vous devrez, cette fois-ci, éviter de vous faire broyer (Photo 92).

Vous allez maintenant affronter Desann pour de bon (Photo 93 et 94). Le bougre est diablement efficace, mais pas invincible.









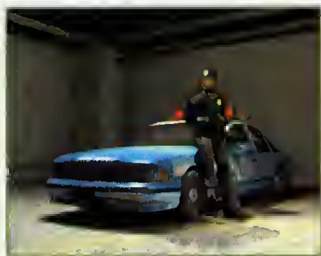
Pour commencer, vous pouvez, en actionnant les deux interrupteurs de part et d'autre de la salle, faire apparaître un rayon au centre de la pièce qui vous rendra invincible pendant une courte période. Cependant, ne cherchez pas à tout prix à l'utiliser constamment.
Positionnez votre sabre laser en mode Hard en appuyant sur la touche L puis, lorsque vous serez face à Desann, servez-vous de la force de rapidité pour lui placer un coup ou deux.
Prenez ensuite le large pour vous régénérer. Répétez l'opération quatre ou cinq fois pour le réduire en poussière (Photo 95).

Capt'ain Ta Race...



AIDE DE JEU

Grand Theft Auto III



Voici certainement un des jeux les plus jouissifs de tous les temps et il était difficile de ne pas en parler dans le booklet. Vous aurez tout un tas de missions en tout genre à effectuer qui vous scotcheront à votre PC comme un bœuf sur du papier tue-mouches. Les missions ne sont pas très complexes mais trouver les paquets ainsi qu'effectuer certains sauts le sont un peu plus. Voilà les plans avec tous les repères où vous trouverez les paquets ainsi que les endroits pour exécuter les sauts et gagner de l'argent.



12
05
SU 4
11
29
25
19
18
SU 3
SU 7
28
30
SU 6
01
13
SU 2
14
SU 5
22
20
17
21
23
06
SU 1
32
SU 8



20
SU 4
68
63
60
58
59
SU 9
67
62
66
65
61
54
57
64
55
56
69



53
50
SU 10
41
48
49
47
SU 11
40
51
43
45
SU 12
42
39
44
52
46
36
37
35
34
38


89
98
90
91
96
94
99
95
100
SU 19
84
93
87
86
92
88
97
SU 18
SU 20
85


SU 17
79
80
81
82
83
72
70
71
73
78
SU 16
SU 15
76
75
SU 13
SU 14
74
77



LES PAQUETS

Tout au long du jeu, vous trouverez des paquets de drogue que vous devrez récupérer. Ces derniers sont disséminés un peu partout dans le jeu et il en existe un total de cent. Voici donc tous les endroits où vous pourrez récupérer les fameux paquets. Le seul conseil que je peux vous donner dans ce domaine est qu'il est préférable de ramasser un maximum de paquets avant toutes les missions.

Paquet N°01 :
Cassez la vitrine de la succursale « Rush Construction Compagnie » qui se trouve à côté de la boîte de Luigi pour trouver votre premier paquet.



Paquet N°02 :
Allez jusqu'au bout de la jetée pour récupérer un deuxième paquet.



Paquet N°03 :
Passez sur la toiture à pied pour trouver le paquet puis descendez toujours à pied pour trouver un fusil à pompe.



Paquet N°04 :
Derrière chez « 8 Ball » se trouve une voie ferrée désaffectée. Entrez dans le tunnel pour trouver un paquet.



Paquet N°05 :
Allez au bout du quai pour trouver un paquet derrière le container.



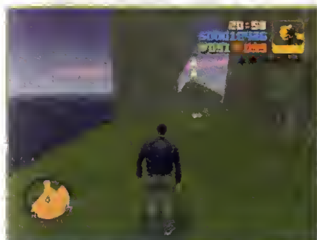
Paquet N°06 :
Dans le quartier chinois, sur le toit de l'immeuble où se trouve le château d'eau.



Paquet N°07 :
Sur le balcon de la maison du boss Leone, vous trouverez un paquet.



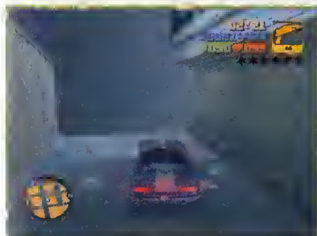
Paquet N°08 :
Au pied de la falaise qui se trouve sous la maison de Leone vous trouverez un paquet.



Paquet N°09 :
Cassez la vitrine du concessionnaire pour récupérer un paquet et lui piquer une voiture dans la foulée.



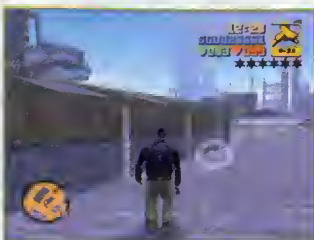
Paquet N°10 :
Allez derrière cet immeuble pour récupérer un paquet.



Paquet N°11 :
Récupérez un paquet plus un Uzi dans ces petites parcelles.



Paquet N°12 :
Pour récupérer ce paquet, vous devrez prendre votre élan et sauter à partir du toit qui se trouve en face.



Paquet N°13 :
Contournez l'immeuble pour trouver ce paquet.



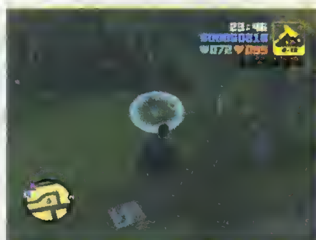
Paquet N°14 :
Pour récupérer ce paquet, vous devez voler un camion de la triade pour vous introduire dans l'usine.



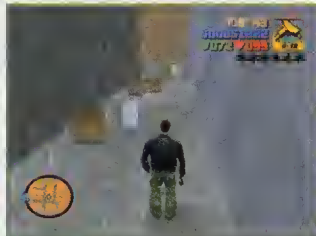
Paquet N°15 :
Vous trouverez ce paquet en marchant dans cette résidence.



Paquet N°16 :
Vous trouverez ce paquet en marchant dans le petit bosquet.



Paquet N°17 :
Récupérez ce paquet dans la ruelle.

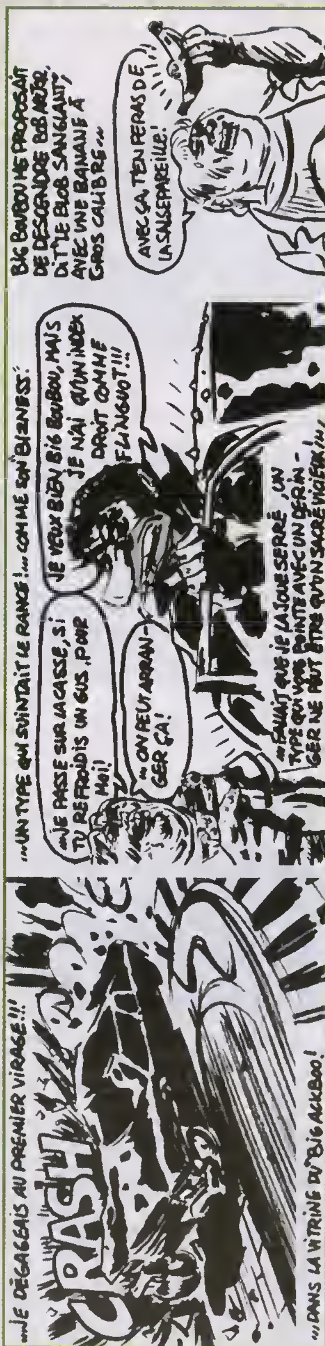


Paquet N°18 :
Vous trouverez ce paquet en face du garage de Joey.

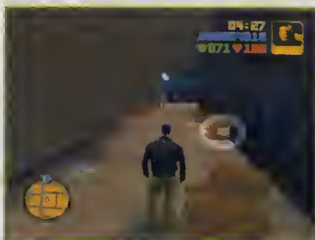


Paquet N°19 :
Allez derrière l'entrepôt pour récupérer un autre paquet.





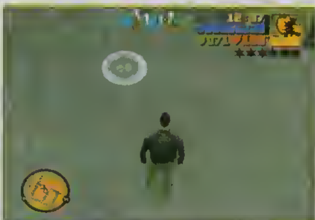
Paquet N°20 :
Vous ne pourrez accéder à ce paquet qu'en marchant dans la petite ruelle de ce quartier chinois.



Paquet N°21 :
Montez sur le toit de la boîte de Luigi pour récupérer un paquet et regardez le toit d'en face pour en voir un autre.



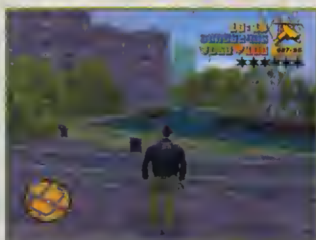
Paquet N°22 :
Récupérez le paquet qui se trouve sur ce toit et souvenez-vous de l'endroit car vous reviendrez pour une mission.



Paquet N°23 :
Sur le toit qui se trouve derrière la boîte de Luigi, vous trouverez ce nouveau paquet.



Paquet N°24 :
Vous pourrez accéder à ce paquet en passant par les rails de métro aérien. N'oubliez pas de récupérer aussi le lance-flammes qui se trouve à côté.



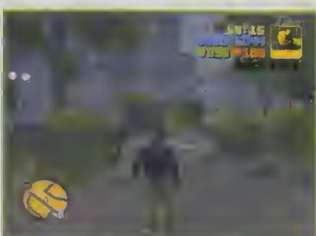
Paquet N°25 :
Vous pourrez récupérer le paquet ainsi que tous les items qui se trouvent à côté en sautant des rails du métro.



Paquet N°26 :
Entrez dans ce building en construction pour récupérer ce paquet.



Paquet N°27 :
Ce paquet se trouve dans le bosquet juste à côté du téléphone.



Paquet N°28 :
Pour accéder à ce paquet, vous devrez utiliser le tremplin qui se trouve derrière et qui vous permettra de monter sur une toiture. Vous pourrez ensuite vous laisser tomber dans l'enceinte de cette usine et grimper sur le toit.



Paquot N°29 :
Sautez des rails du métro pour atteindre ce paquet qui se trouve sur le toit.



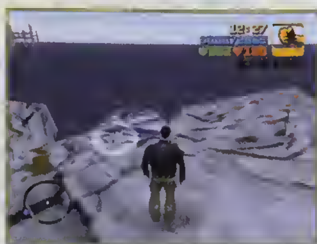
Paquet N°30 :
Vous trouverez derrière le petit muret un autre paquet que vous pourrez atteindre facilement en entrant dans le building qui se trouve sur la droite.



Paquet N°31 :
Vous trouverez ce paquet sur le toit de la station-service. Montez sur les rampes pour y accéder.



Paquet N°32 :
Lorsque vous pourrez avoir un bateau, allez sur cette île pour récupérer ce paquet.



Paquet N°33 :
Descendez dans le métro quand celui-ci sera ouvert pour récupérer un paquet.



Paquet N°34 :
Vous trouverez facilement ce paquet dans le recoin entre les boutiques.



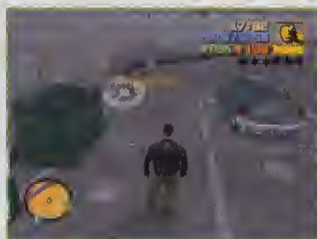
Paquet N°35 :
Vous trouverez ce paquet dans le parking souterrain.



Paquet N°36 :
Sortez du parking souterrain par les escaliers pour accéder à ce paquet.



Paquet N°37 :
Allez au fond du parking découvert pour récupérer un autre paquet.



Paquet N°38 :
Ce paquet se trouve près du ponton qui est cassé.



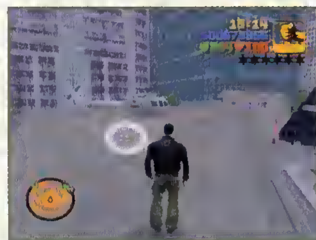
Paquet N°39 :
Montez sur la passerelle pour récupérer le paquet.



Paquet N°40 :
Ce paquet est posé sur la place derrière le monument en verre.



Paquet N°41 :
Montez sur le toit du casino par les escaliers pour récupérer le paquet.



Paquet N°42 :
Cassez la vitrine du magasin et montez au premier pour récupérer le paquet.



Paquet N°43 :
Allez dans le parking souterrain pour récupérer le paquet près des ascenseurs.



Paquet N°44 :
Ce paquet se trouve dans l'impasse au même niveau que le magasin dans lequel vous êtes entré en cassant la vitrine.



Paquet N°45 :
Montez sur la terrasse du grand bâtiment qui se trouve en face du bâtiment dont vous avez cassé la vitrine.



Paquet N°46 :
Allez derrière l'église pour trouver un nouveau paquet.



Paquet N°47 :
Sur l'esplanade du commissariat se trouve un paquet, mais vous devrez voler une voiture de police pour y accéder.



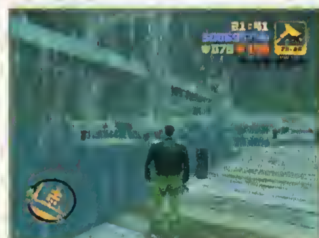
Paquet N°48 :
Descendez ensuite un peu plus bas pour trouver un deuxième paquet dans cette zone.



Paquet N°49 :
Allez derrière les colonnes du bâtiment historique pour trouver un autre paquet.



Paquet N°50 :
Allez sur le ponton isolé pour récupérer un nouveau paquet.



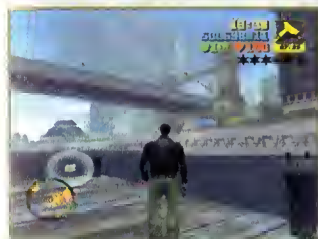
Paquet N°51 :
Allez au fond de l'impasse pour récupérer le paquet.



Paquet N°52 :
Passez sous le petit pont de pierres qui se trouve dans le parc pour récupérer un paquet.



Paquet N°53 :
Sur le ponton où est amarré le bateau de la police, vous trouverez un autre paquet.



Paquet N°54 :
Récupérez le paquet qui se trouve sur le terrain de basket dans le parc.



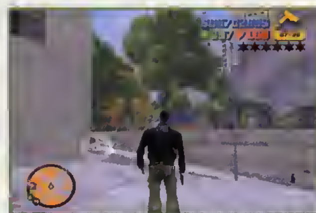
Paquet N°55 :
Vous trouverez un autre paquet dans une ruelle qui se trouve près de l'échangeur.



Paquet N°56 :
Allez sous le pont pour trouver un paquet caché derrière un pilier.



Paquet N°57 :
Vous trouverez un paquet sur le toit du magasin qui se trouve sous l'échangeur. Sautez de l'échangeur pour atteindre le toit.



Paquet N°58 :
Prenez le paquet qui se trouve dans le parking qui se trouve juste à côté de « 8 Ball ».



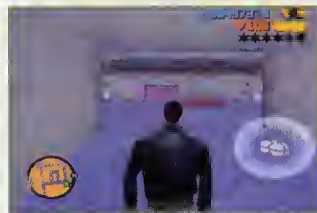
Paquet N°59 :
Allez dans le grand parking qui se trouve juste à côté pour trouver un nouveau paquet dans un recoin.



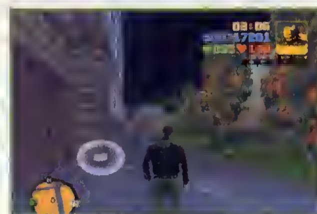
Paquet N°60 :
Entrez dans le bâtiment en construction sur le chantier et montez au premier pour trouver un paquet.



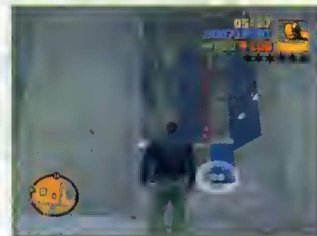
Paquet N°61 :
Pour rentrer dans ce parking, vous devrez impérativement voler un 4x4 à un colombien pour ouvrir la grille.



Paquet N°62 :
Allez devant la grande porte de l'université Saint Matthias qui se trouve près du chantier pour récupérer un autre paquet.



Paquet N°63 :
Allez dans les fondations du bâtiment en construction pour trouver un paquet.



Paquet N°64 :
Allez sur les marches du stade pour récupérer un paquet.



Paquet N°65 :
Allez derrière les panneaux qui se trouvent derrière le stade pour récupérer un paquet.



Paquet N°66 :
Allez derrière les hangars pour trouver le paquet.



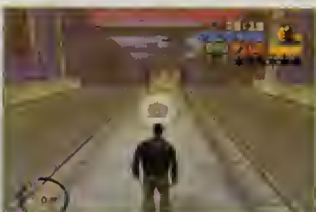
Paquet N°67 :
Allez dans l'hôpital pour récupérer le paquet qui se trouve au-dessus du hall d'admission. Utilisez un camion poubelle pour l'atteindre.



Paquet N°68 :
Montez sur le pont métallique pour récupérer le paquet.



Paquet N°69 :
Montez sur le muret en béton qui se trouve sur la partie mobile du pont et attendez que celle-ci monte pour récupérer le paquet.



Paquet N°70 :
Descendez dans le métro pour récupérer un nouveau paquet.



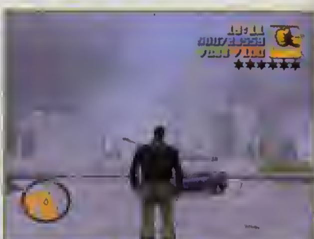
Paquet N°71 :
Derrière un des panneaux de l'aéroport, vous trouverez un paquet.



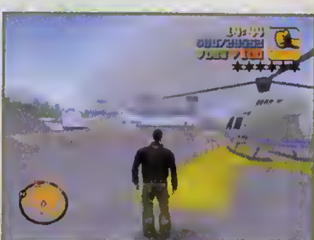
Paquet N°72 :
Allez sur le parking des pompiers pour récupérer un nouveau paquet.



Paquet N°73 :
Allez au bout de la piste d'atterrissage pour récupérer un autre paquet.



Paquet N°74 :
Sur la piste d'atterrissage des hélicoptères se trouve un paquet.



Paquet N°75 :
Regardez sous les avions pour trouver un autre paquet.



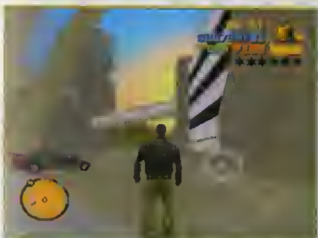
Paquet N°76 :
Sous l'aile des avions qui se trouvent près des hangars, vous trouverez un paquet.



Paquet N°77 :
En contrebas de la piste de décollage se trouve un paquet.



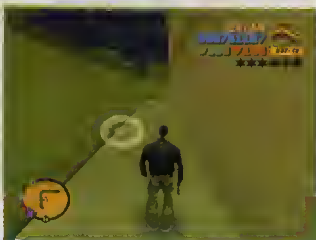
Paquet N°78 :
Contournez le bâtiment pour récupérer un autre paquet.



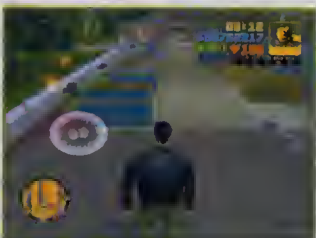
Paquat N°79 :
Regardez sous le tremplin de bois pour trouver un nouveau paquet.



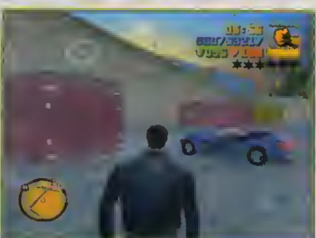
Paquet N°80 :
Entrez dans l'usine et allez derrière le hangar pour récupérer un paquet.



Paquet N°81 :
Sautez sur le toit du petit hangar pour récupérer le paquet qui s'y trouve.



Paquet N°82 :
Allez au fond de l'entrepôt pour récupérer le paquet qui se trouve sur le container.



Paquet N°83 :
Allez derrière l'hôpital pour récupérer un nouveau paquet.



Paquet N°84 :
Allez visiter cette usine pour récupérer le paquet qui se trouve au bout de l'enceinte.



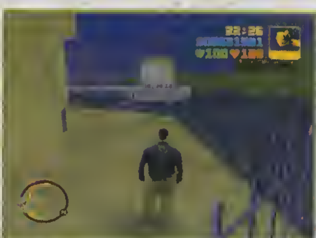
Paquet N°85 :
Allez sur le toit des garages du commissariat pour y trouver un autre paquet.



Paquet N°86 :
Pour avoir ce paquet, vous devrez utiliser le tremplin qui se trouve plus haut.



Paquet N°87 :
Allez faire un tour au barrage pour récupérer un nouveau paquet.



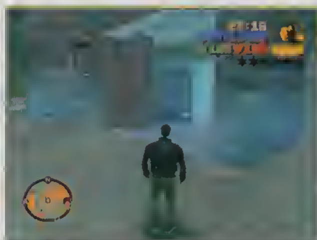
Paquet N°88 :
Vous en trouverez un autre à cet endroit.



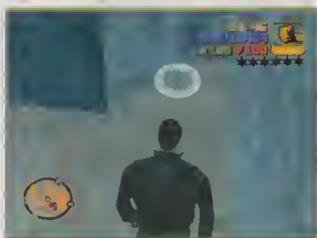
Paquet N°89 :
Récupérez un nouveau paquet sur la table de pique-nique.



Paquet N°90 :
Faites le tour de ce bloc d'immeubles pour récupérer un paquet dans une des entrées.



Paquet N°91 :
Restez dans ce bloc pour trouver un autre paquet dans une petite ruelle.



Paquet N°92 :
Sous le barrage et sur le toit de la baraque, vous trouverez un paquet.



Paquet N°93 :
Montez les premiers escaliers en arrivant pour récupérer un paquet.



Paquet N°94 :
Devant la porte de la maison vous attend un paquet.



Paquet N°95 :
Allez près de la piscine pour récupérer un autre paquet.



Paquet N°96 :
Sous le porche de cette maison vous attend un nouveau paquet.



Paquet N°97 :
Allez au pied du barrage pour récupérer ce paquet.



Paquet N°98 :
Entrez dans cette propriété avec un 4x4 colombien pour récupérer le paquet dans la piscine.



Paquet N°99 :
Allez derrière la camionnette pour récupérer un autre paquet.



Paquet N°100 :
Allez sous le tunnel couvert de graffitis pour trouver un autre paquet.



LES SAUTS UNIQUES

En cherchant dans les trois îles, vous trouverez des sauts uniques qui vous permettront de gagner de l'argent assez facilement en vous éclatant. Voici la liste des sauts, accompagnés de quelques photos pour bien les situer. Essayez, dans la mesure du possible, d'avoir une voiture rapide pour les effectuer afin de les réussir plus facilement.

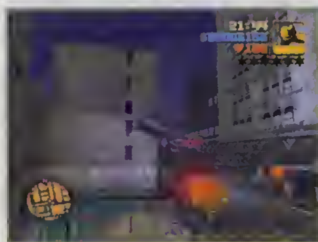
Saut unique N°01 :
Le saut le plus facile du jeu que vous pourrez effectuer en prenant votre élan du bout de la jetée.



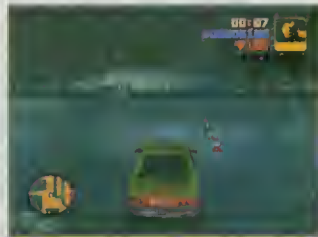


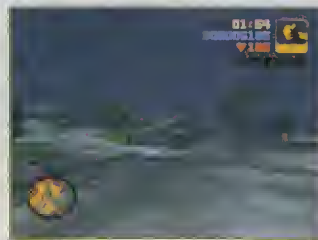
Saut unique N°02 :
Ce saut peut vous permettre de vous poser sur les rails du métro en prenant un maximum d'élan.

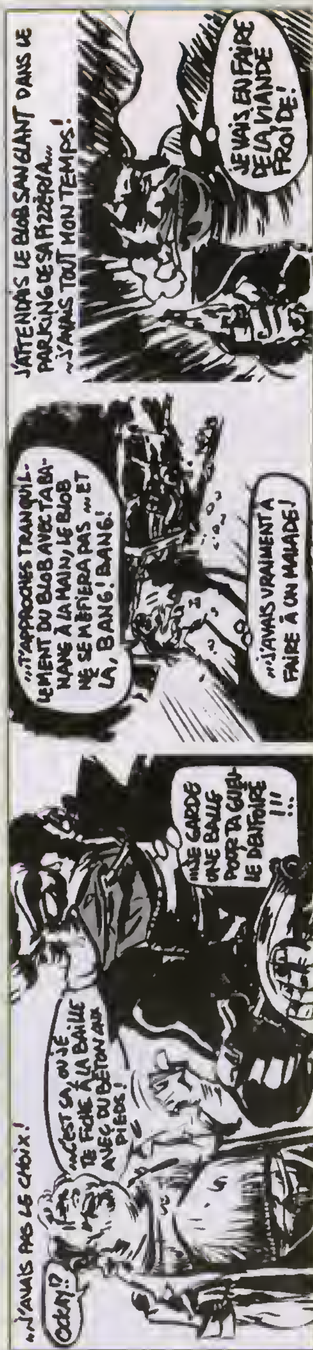


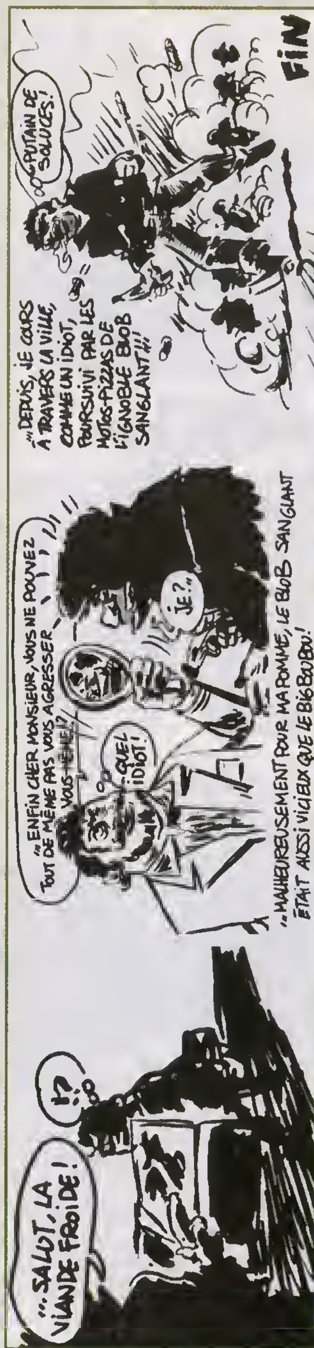


Saut unique N°03 :
Il vous faut bien prendre la rampe pour réussir ce saut et allez toucher le deuxième toit sinon il ne sera pas validé.

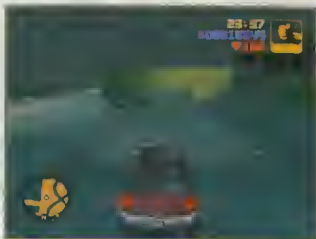


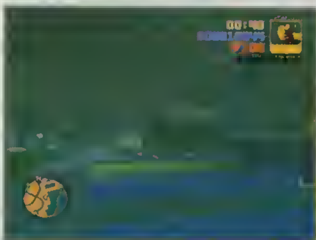






Saut unique N°04 :
Le plus dangereux dans ce saut est de ne pas pouvoir s'arrêter et de finir dans l'eau.



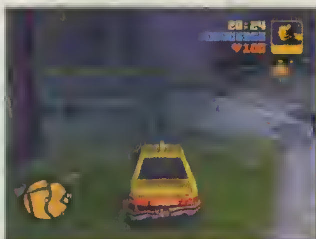


Saut unique N°05 :
Passez sous le pont et négociez bien le virage à gauche afin d'avoir une amplitude maximale.





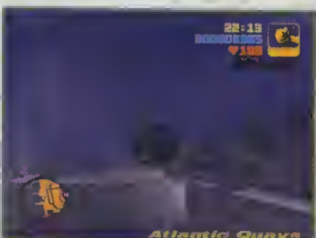
Saut unique N°06 :
Cette fois encore, il vous faut bien négocier le virage précédent pour avoir un maximum de vitesse.



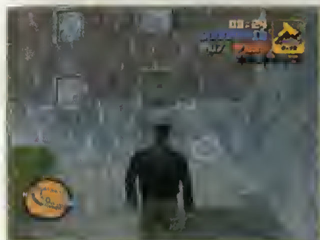


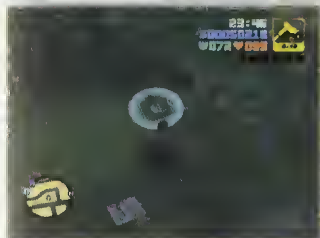
Saut unique N°07 :
Un saut magnifique, mais il vous faut impérativement une voiture rapide sinon vous ne pourrez pas atteindre le quai et vous finirez dans l'eau.





Saut unique N°08 :
Vous ne pourrez effectuer ce saut uniquement lorsque vous aurez accès à Stauton Island.





Saut unique N°10 :
Calculez bien votre réception si vous ne voulez pas faire trempette.



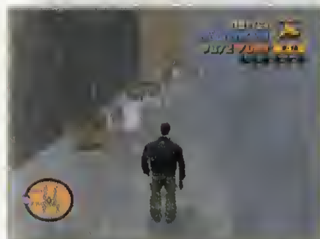


Saut unique N°12 :
Ce saut est le plus difficile à trouver car vous devez traverser la vitrine et vous servir des escaliers comme tremplin.





Saut unique N°09 :
Allez tout en haut du parking et prenez un maximum d'élan pour réussir ce saut.





Saut unique N°11 :
Montez sur le muret central du pont et foncez pour réaliser un magnifique saut.





Saut unique N°13 :
Aucun problème pour réaliser les sauts dans l'aéroport.





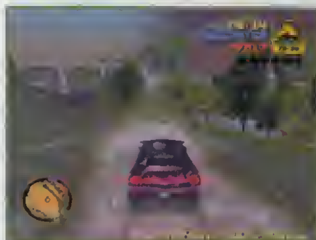
Saut unique N°14 :
Prenez un max d'élan.

Saut unique N°15 :
La même chose en couleur.





Saut unique N°17 :
Un saut très spectaculaire qui vous permettra de passer d'une rive à l'autre.





Saut unique N°19 :
Ce saut n'est pas des plus évidents à voir mais n'en reste pas moins un des plus spectaculaires.





Saut unique N°16 :
Celui-ci est très sympa, mais faut pas rater la rampe.





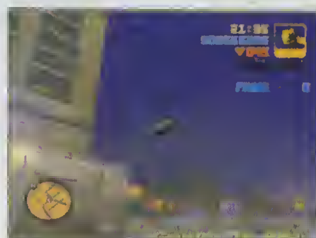
Saut unique N°18 :
Prenez de l'élan dans l'herbe qui se trouve à l'extérieur de l'enceinte pour atterrir dans la zone du paquet.





Saut unique N°20 :
Un petit saut sympathique qui vous permettra de sauter au-dessus des rues.





MAIS QUESQU'Y FAUT FAIRE ?

Tout d'abord, si vous commencez le jeu, faites tout de suite les missions annexes et récupérez le maximum de paquets avant d'avoir les gangs sur le dos. Si vous attendez d'avoir rempli les missions principales pour le faire, vous allez vous faire tirer comme un lapin à chaque coin de rue.



Les missions Toyz :

Entrez dans la fourgonnette lorsque vous n'êtes pas en missions, puis dirigez les modèles réduits pour les faire exploser sur les voitures désignées. Les fourgonnettes sont symbolisées par un T sur les cartes.

Les missions téléphone :

Lorsqu'un téléphone sonne dans la rue, vous pouvez décrocher et remplir une mission annexe. Chaque mission réussie vous rapporte de l'argent et augmente votre pourcentage dans le jeu.

Les missions tout terrain :

Lorsque vous monterez dans certains Patriot, vous aurez droit à une mission qui consiste à passer le plus rapidement possible sur des points.

Les missions taxi :

Si vous réussissez les cent missions de taxi, vous aurez droit à une voiture supplémentaire qui n'est autre qu'un taxi rouge et qui apparaîtra près de votre planque à Portland.

Les missions d'ambulance :

Si vous faites tous les douze niveaux d'ambulance, vous pourrez ensuite courir constamment sans vous essouffler.

Les missions de la police :

Récupérez une voiture de police pour effectuer les missions qui vous rapporteront une étoile toutes les dix missions réussies. Lorsque vous voudrez voler une voiture en mouvement, essayez de monter du côté passager de manière à faire sortir le policier.





GABRIEL LOPEZ

En détresse

Il était une fois... un Petit Poucet perdu au fond des bois, alors qu'il portait un pot de beurre à sa mère-grand... Avisant une chaumière de paille, il pénètre dans la cahute. Et là, que voit-il ? Il découvre, stupéfait, une Belle au bois dormant, inerte, à côté d'une grosse citrouille. Et là, levant les bras au ciel, de s'exclamer : QUE FAIRE ? Heureusement, le chat botté, son compagnon de voyage, un animal doté d'une rare intelligence, prend alors la parole et lui dit : - Envoie donc tes questions ludiques (et tes réponses) à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex ou par Internet à : crack@joystick.fr

? Questions

STARCRAFT

À l'aide, je suis bloqué dans ce magnifique jeu qu'est Starcraft. La mission « La battue », qui consiste à détruire une nuée Zerg adverse, me pose beaucoup de problèmes. Impossible de détruire les forces ennemies car je finis toujours par être à court de ressources (cristaux). Il n'y a plus aucune ressource de cristaux sur toute la carte mais l'ennemi continue à m'envoyer autant de soldats. Alors ? La mission est impossible à finir, ou je suis trop nul.

Réf.: N°13901, Nico

SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

J'ai une p'tite question pour un jeu relativement ancien : Severance Blade of Darkness. Comment on tue ce satané dernier boss ? Parce que bon : 64 000 points de vie O.K. ! Mais les éclairs, la rapidité et la transparence... ça commence à faire beaucoup ! D'avance merci !

Réf.: N°13902, Kyle Katarn

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Bonjour, je suis coincé dans Jedi Knight 2. Je suis dans la ville du 4e niveau. Je viens de traverser une passerelle sur laquelle se trouvait un lanceur de grenades. La passerelle a éclaté quand il est mort. Pour indice, il y a un « sniper » qui me dégomme à chaque fois que je me mets à découvert. Si je suis la passerelle jusqu'au bout, et que je me laisse tomber, j'arrive sur une petite plate-forme. De là, je peux tuer le sniper, mais je suis coincé. Il y a une sorte de feu rouge, sur lequel je dois pouvoir utiliser un pouvoir de la force... mais j'ai beau utiliser mes pouvoirs, il ne se passe rien. Est-ce que vous pouvez m'aider ? Merci

Réf.: N°13903, Mark

SOLDIER OF FORTUNE 2

Salut tout le monde. Je suis bloqué dans ce merveilleux jeu qu'est Soldier of Fortune 2, dans la mission « New York : toit de l'hôpital ». Un hélicoptère ne m'aime pas du tout, et je ne sais pas comment faire pour le descendre. Siouplait, merci de m'aider et au revoir.

Réf.: N°13904, Fragman

THE LONGUEST JOURNEY

Bonjour, une question pour les amateurs de ce super jeu : je suis arrivé au chapitre 11. Après avoir rencontré Burns et obtenu la carte d'identité, j'ai pris le métro et je me trouve dans les quartiers huppés. Mais là, je n'arrive plus à avancer. Il me faut trouver un « carton à pizza » pour que je puisse passer le réceptionniste et prendre l'ascenseur. Mais de carton à pizza, point ! Après quelques recherches, j'ai trouvé dans une solution du jeu que ce carton doit se trouver dans une poubelle. Mais je n'arrive toujours pas à le trouver. Quelle poubelle ? Où est ce maudit bout de carton ? Merci de votre aide.

Réf.: N°13905, Wilbur

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BHAAL

Dans Baldur's Gate 2 TOB, je suis arrivé presque à la fin. Mais là, j'avoue rencontrer quelques difficultés. Elles ont même un nom : le Ravageur ! Je suis dans la forteresse des Abysses, et quoi que je fasse, je n'arrive pas à vaincre ce Ravageur. Quelle stratégie adopter ? Que dois-je faire pour le détruire ? Aidez-moi SVP... C'est vraiment trop idiot de bloquer là. Je vais craquer ! Help ! Merci pour toute indication qui m'aidera à mener mon dernier combat.

Réf.: N°13906, Khelben

GRIM FANDANGO

Salut à tous. Je joue à l'excellent Grim Fandango depuis peu (jamais trop tard pour bien faire ;-)) et je suis coincé dans la crypte avec Many et Meche. Comment fait-on pour sortir de cet endroit ? Dans la crypte, j'ai trouvé un robinet qui fonctionne. Je suppose qu'il faut l'utiliser. O'accord, mais comment ? Merci d'avance pour toute aide.

Réf.: N°13907, Nils

! Réponses

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

Réf.: N°13701, Elyk Nratak, NM, Antoine

Alors, mes amis, bloqués dans Jedi knight II ? Pas pour la dernière fois, je pense, car moi aussi j'ai buté sur plus d'une énigme ! Mais bon, ça y est, j'ai fini le jeu et je peux me moquer ! Trêve de plaisanteries, voici les réponses aux trois questions :- Alors, dans ce passage, tu dois ouvrir la porte de la pièce radioactive, passer sur le corps du premier impérial pour récupérer une clé de sécurité, puis sortir tout de suite en essayant de perdre le moins de boucliers possible. Ensuite, reviens sur tes pas, puis ouvre la salle où tu avais vu la « caméra ». En fait, c'est un petit robot, et en avançant, tu pourras le piloter. Tu dois sortir du petit local où il est « rangé », puis aller près de la porte de la pièce radioactive, toujours en contrôlant le robot. À côté de la porte, tu

devrais voir un interrupteur près du sol, à la portée de ton robot. Active-le avec « utiliser », tu ouvriras une petite trappe pour passer dans la pièce radioactive avec ton robot. Rentres-y, puis bifurque à ta droite et avance dans le conduit. Tu arriveras dans une autre salle où tu trouveras un bouton à activer avec ton robot. Active-le puis appuie sur « sauter » pour quitter le robot. Comme par miracle, la salle radioactive ne l'est plus et la porte fermée ne l'est plus non plus ! Pour l'aventureux Jedi NM, qui est tombé dans la boue de Yavin, près de l'Académie Jedi, coincé devant la barge impériale encore fumante, il faut tout simplement aller sur la gauche de la barge, sur le côté gauche de la zone (près d'un mur où de l'eau coule, il y a également un morceau de carcasse de l'engin impérial), tu verras un minuscule trou dans l'eau, plonge dans l'eau et tu verras le trou tout entier pour y passer ! Pour ne pas te perdre dans le marais, la technique, c'est celle qui est valable dans quasiment tout le labyrinthe : tu suis toujours le même mur, où qu'il aille (droite ou gauche, aucune importance). Bonne chance pour le reste !- Ha ha ! Les premiers moments avec le sabrolaser, quel bonheur hein ! Enfin, toi, il faut que tu ailles près de la porte qui ne s'ouvre pas. Normalement, à droite et à gauche de celle-ci, tu verras deux blocs de pierre pendus à des cordes. Tu dois lancer ton sabrolaser sur les cordes pour qu'elles cassent. Deux fois sur chaque corde, si je me souviens bien. Si ça ne marche pas, insiste, garde le bouton de lancé (attaque numéro 2) appuyé plus longtemps ou approche-toi. Pour réduire la distance, monte sur les éléments de décor marron, près de la porte. Ensuite, tu verras une cinématique avec Liouke il me semble, et tu passeras au niveau suivant ! Voilà, je vous souhaite à tous les trois de bons moments sur ce super jeu !

Jacques, Shadow, Eulbobo, -Snake-, Darth bubulle, etc.

PROJECT EDEN

Réf.: N°13705, Doc Zeech

Salut Doc, si tu es bloqué où je pense, ton problème est facile à régler. Tu n'as pas dû bien chercher, car sinon tu aurais trouvé dans la petite pièce, à côté des deux tourelles laser, un interrupteur caché sous la petite table. Actionne-le avec le robot. Et voilà, tu vas bientôt trouver l'ascenseur. Bonne chance.

François

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

Réf.: N°13801, Legolas

Salut l'elfe de l'espace. Bon, pour ce passage, j'ai eu le même problème, puis un jour, j'ai réussi en faisant ceci :

- Tout d'abord, il ne faut pas bouger de la décharge. Tu y restes planqué.
- Prends le contrôle du drône (liaison REM) qui fait l'aller et retour entre la base Maas et la décharge.
- Utilise-le et amarre-toi avec le conteneur utile de la décharge.
- Amène ce conteneur juste à côté de la caisse de chasseurs et désamarre-toi.
- Amarre-toi au conteneur de chasseurs. Fonce vers la décharge et lorsqu'il te reste 3 à 3,5 km jusqu'à la décharge, largue le conteneur de manière à ce qu'il fasse le reste du chemin jusqu'à la décharge grâce à l'inertie.
- Il ne reste plus à Jaffs qu'à le récupérer et mettre les voiles. Ensuite, amuse-toi bien, mais dis-toi que tant que tu ne peux pas construire tes propres munitions Gatling, l'utilisation de chasseurs-tourelles sera limitée. Bon, je suis pas sûr de cette soluce, néanmoins, pour moi ça a marché, sans que toute la base me tombe dessus.

Jean-Phi

HARRY POTTER : À L'ECOLE DES SORCIERS

Réf.: N°13803, Stéphane

Salut Stéphane. Je comprends que tu sèches à ce niveau, parce que c'est pas évident du tout de trouver la solution. J'ai passé quelques crises de nerfs avant de tomber par hasard sur la soluce. Pour battre Voldemort, cela se passe en deux étapes... La première : il faut que tu lui fasses tomber dessus toutes les grandes colonnes, avec le sort qui te permet de bouger les objets. Pour cela, il faut te réfugier derrière une colonne, attendre que Voldemort se place de telle façon que lui, la colonne et toi soyez parfaitement alignés. Et tu répètes l'opération avec toutes les colonnes, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. C'est pas évident, mais avec un peu d'entraînement, tu devrais vite piger... Tu constateras alors que sa vie aura largement baissé mais pas complètement... Vient l'étape deux, cruciale, où tu n'as plus de colonne. Ce sorcier possède un pouvoir qui fait beaucoup de dégâts, et si tu as bien remarqué, il y a un miroir au centre de la pièce. Il faut que tu coures de l'autre côté du miroir pour te remettre dans le même alignement : toi, le miroir, le sorcier. Cet alignement fait, tu balances un sort sur le miroir et tu le verras tourner. Lorsque Voldemort te jettera son sort d'acide, le miroir lui renverra et c'est lui qui sera touché. Il te faudra recommencer plusieurs fois cela avant de voir Voldemort tomber... Les dégâts engendrés par l'acide seront moins importants que les colonnes de pierre au début, aussi fais-lui un max de dégâts avec les colonnes d'abord. Comme ça, tu auras moins à courir autour du miroir.

Bart

FALLOUT 2

Réf.: N°13804, Romuald

Les portes de l'ascenseur s'ouvrent avec le crocheteur électronique Mk1 ou Mk2 et/ou la compétence de passe-partout. Fais gaffe quand même, il me semble que les portes soient piégées. Cet ascenseur mène à un ancien entrepôt militaire (non non, c'est pas un abri) contenant plein de jolies choses. Attention : l'entrée est gardée par un robot assez coriace armé d'un lance-roquettes. De mémoire, tu peux trouver en fouillant bien une armure de combat de la Confrérie (l'armure verte améliorée), une ou deux armures Tesla, quelques Gatling et plein de munitions spéciales genre 9 mm explosives... Voilà, ça sert à rien dans la quête principale, mais c'est toujours bien marrant d'explorer des coins comme ça. Tu peux trouver un crocheteur dans l'armurerie du quartier marchand de New Reno, au sous-sol. Malheureusement pour accéder au sous-sol, moi j'ai pas eu le choix. J'ai dû tuer l'armurier. Tu pourras trouver sur son corps de nombreuses armes et au sous-sol, il y a un type qui peut améliorer certaines armes. Pour le crocheteur électronique, il est dans un frigo du côté gauche du sous-sol. Le voyage est long, mais il en vaut la peine ! Bon, je te laisse, j'ai un Griffemort sur le feu...

L'Habitant de l'Abri, Jean-Phi, Nicolas

HALF-LIFE UPLINK

Réf.: N°13806, Julien dit Zébulon

Oui, c'est la fin du niveau. Non, ce n'est pas débile. Non, ce n'est pas un bug. D'ailleurs, tu devrais être plus attentif car, après que le « Gros monstre bleu » a tout détruit, apparaît le message : « Uplink terminé ». Je te rappelle qu'Uplink constituait la démo de Half-life et donc, qu'il n'y a qu'un seul niveau destiné à présenter le jeu. N'espère donc pas des heures de jeu...

L'Habitant de l'Abri.

MEDAL OF HONOR:

Réf.: N°13807, Le pingouin double face

Alors soldat, t'as pas toutes les médailles ? Tu me feras cinquante pompes sur les jointures ! Et plus vite que ça ! Bon après, le vétéran que je suis t'accordera, dans sa grande magnanimité, la réponse à ta question : pour avoir cette médaille, ne pose pas les charges dans le sous-marin U-529 tout de suite (normalement, tu as du temps, si ta couverture n'a pas sauté). Balade-toi (en plus c'est super bien modélisé), plombe les gardes au silencieux et ne pose pas les charges. Put1 ! Je sens que t'es un nerveux, mais il faut de la discipline, soldat ! Bon, normalement, il y a un point à la proue (avec des torpilles... m'enfin, tu vois de quoi je parle) et un à la poupe. Mais il y a une petite pièce après le point arrière (que j'ai pas vu la première fois, faut traverser une porte métallique). Alors, sur une petite table en bois à gauche, tu verras un document insignifiant qui clignote en rouge, parce que c'est un objectif. Prends-le (touche action-oui, t'es pas un demeuré) et t'auras une jolie médaille disant que tu as récupéré le manuel très convoité d'un officier de la Kriegsmarine... Oui, c'est très con. @+ pingouin double face.

Scoub, Ltd Powell, Soldat Mike, Allblack

Jeux Crack

Jeux Crack, c'est la rubrique new age par excellence (Taowinggg... Touiingggg... pas facile le sitar en fond sonore). Si tu es spirituel, goa, asian vibes, ces cracks sont faits pour toi. Mais si ton truc, c'est le piercing, les tatoos partout et que tu ne t'habilles qu'en goth trash indus-vampiro-décadent, ces trucs seront tes serviteurs. Et puis, après tout... Le style, on s'en fout ! Ce qui compte, c'est que toutes les astuces qui suivent sont triées et vérifiées pour votre plus grand plaisir à tous. Pour toutes suggestions, écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex, ou par Internet : crack@joystick.fr

DUNGEON SIEGE

Un croisement entre Diablo et Baldur's Gate, nous l'avions rêvé ! Et voici que, devant nos yeux étonnés, Dungeon Siege apparaît. Dans ce jeu de rôle (version 1.0 française clavier azerty), prenez en main la destinée d'un groupe d'aventuriers confrontés à mille périls monstrueux. L'invasion des cruels Krugs a détruit votre village et calciné votre ferme. Les responsables seront châtiés de votre main gantée de fer... Mais le chemin sera long, et quelques codes spéciaux faciliteront votre tâche.

• Les codes de triche suivants sont à taper pendant le jeu, dans la ligne de saisie qui apparaît en appuyant sur [Entrée], puis à valider par [Entrée] à nouveau. Le « plus » qui précède tous les codes est à conserver. Sauf mention contraire, pour annuler l'effet du code, remplacez ce « plus » par un « moins ». Si la saisie s'est bien effectuée, un petit message humoristique de confirmation s'affichera en haut d'écran.

CODE EFFET

+checksinthemail : Donne le maximum d'or possible (9 999 999 pièces d'or).

+zool : Rend le personnage sélectionné indestructible (-zool annule l'effet).

+drdeath : Pour avoir l'équipe de personnages ultime. Met toutes les caractéristiques des persos du groupe à 150 (force, magie...) et ajuste les points de vie, dégâts au corps à corps, armure et mana en conséquence (attention, impossible d'annuler les modifications par « -drdeath ». Il faudra recharger une partie précédemment sauvée avant le cheat).

+version : Affiche la version du moteur de jeu.

+loefervision : Retire le « brouillard de guerre » sur la carte accessible par [TAB].

+xrayvision : Le jeu s'affiche sans textures en mode Fil de fer.

+gui : Rétablit l'affichage de toutes les stats et divers panneaux de contrôle du jeu. En fait, c'est « -gui » qui est intéressant car il fait disparaître la totalité des panneaux de contrôle/stats/affichages textuels et, du coup, le jeu est en plein écran. Il faudra alors taper « +gui » à l'aveuglette pour retourner au mode de jeu normal.

+mouse : Réactive le curseur souris, s'il a été supprimé par « -mouse ».

+minjooky : Le personnage sélectionné prend une taille minuscule.

+maxjooky : Le personnage sélectionné devient un géant.

+movie : Crée un mini-film, sous forme d'une suite de captures d'images en .BMP (prévoir de la place sur le disque!). « -movie » arrête le processus. Les images sont dans le dossier « c:\mes documents\Dungeon Siege\Save ».

CRÉATION D'OBJETS

• Les codes suivants permettent de s'équiper en matériel. Les objets créés tombent généralement aux pieds du personnage sélectionné. Mais comme ils sont souvent peu visibles, il est judicieux d'utiliser d'abord la touche Alt qui oblige le jeu à afficher une étiquette descriptive pour chaque objet par terre. Il faut alors taper l'un des codes de triche désirés (même méthode que pour les codes simples), puis faire pivoter la vue sur 360 degrés (tournez !), et au besoin se déplacer jusqu'à ce que les « étiquettes » des objets créés apparaissent. Vous n'avez plus qu'à cliquer sur les « étiquettes » désirées, pour que le personnage sélectionné se dirige vers les objets créés, et les ramasse.

CODE EFFET

+sixdemonbag : Donne six parchemins d'invocation de monstres et démons majeurs

(dragons, élémentaux, etc.). À utiliser avec le livre de sorts comme tout sort d'invocation normal.

+potionaholic : Donne six super potions de santé (2 000 pts) et de mana (2 500 pts).

+faertehbadgar : Donne un kit d'aventurier, soit 4 anneaux, une dague, une armure cuir, une amulette, un arc, des gants, des bottes et un cabasset. Il s'agit d'objets magiques de type « putois » ou « renard ».

QUELQUES ASTUCES:

• À de multiples reprises, votre seule option sera de prendre un ascenseur ou un monte-charge, alors qu'un comité d'accueil surdimensionné vous attend à l'arrivée. Y aller avec tout le groupe est très souvent un suicide collectif. Bardez votre meilleur guerrier de protections, donnez-lui le meilleur équipement et envoyez-le seul au casse-pipe. Une fois arrivé, qu'il reste sur la plate-forme et attire les ennemis sur celle-ci. Si la plate-forme comporte un interrupteur, dès que votre héros est faible, il appuie (si votre guerrier est dans le coma, un autre membre rappellera l'ascenseur avec l'autre bouton) et hop, retour au bercail, avec quelques passagers monstres, dont se chargeront les autres membres de l'équipe. Soignez le kamikaze et renvoyez-le chercher la fournée suivante, en amochant au passage ce qu'il pourra. Si les plates-formes sont de type automatique, votre héros tombera inconscient ou (au pire) mourra, surclassé par le nombre, mais... sur sa plate-forme. Au retour du transporteur, tuez les monstres à bord, soignez ou ressuscitez votre « appât » et renvoyez-le au charbon.

• Achetez un livre de sorts au maximum de vos personnages, le sort de soin basique est à la portée de tous et très efficace.

• Pour accéder à un meilleur équipement de protection et à plus de points de vie, il faut obligatoirement améliorer la force. Seul problème, c'est lent quand tout le groupe se bat en même temps, et le corps à corps n'est pas indiqué pour les personnages faibles genre magicien. Mettez au moins 3 ou 4 de vos personnages en « lancer de sort de soin automatique ». Prenez le personnage à améliorer et envoyez-le seul (désactiver le groupage) combattre un paquet de monstres. Mais, vous aurez gardé le reste du groupe et ses soigneurs, caché à proximité.

Comme le soin « mains curatives » a une portée assez importante, dès que votre apprenti guerrier perdra plus de la moitié de ses points de vie, il sera automatiquement soigné à distance et pourra continuer d'engranger des améliorations en combat et en force. Une variante de cette méthode, utilisant un bon guerrier bien pourvu en force et vie, est très efficace contre les monstres les plus puissants ou les « boss » de fin de niveau.

• Pour survivre, avec une équipe de faible niveau, l'une de meilleures méthodes reste l'usage d'armes à distance (arcs) associé à la fuite. Prenez du champ, arrêtez-vous pour décocher quelques traits. Courez à nouveau, etc. À noter que certains monstres rebroussent chemin au bout d'un moment. Attaquez-les alors lâchement par derrière.

• L'achat (à Glacern par ex.) d'une mule est recommandé, vu sa capacité de transport et la quantité d'objets disponibles dans le jeu. De plus, la mule elle-même est capable de se charger ou de se décharger ! À la fin d'une bonne bataille, sélectionnez simplement votre mule et partez à la chasse aux babioles, plutôt que d'employer vos personnages et leur inventaire de taille limitée.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Un jeu de skate-board au top niveau, avec un virtuose de la planche à roulettes comme Tony Hawk, ça n'a rien d'étonnant... Pour être tout à fait juste, d'autres pointures comme Chad Muska, Eric Koston ou Elissa Steamer sont également de la fête. Bref, THPS 3 remet ça, avec toujours plus de possibilités. Voici quelques codes pour la version 1.0 française azerty de THPS 3, aussi bien pour le mode SESSION SIMPLE que CARRIÈRE. Il est recommandé de créer un personnage spécial pour tricher, ça vous évitera toujours de bousiller la carrière de votre personnage favori par erreur.

• Dans le jeu, une fois au menu principal, avec votre skateur créé ou chargé ; pour activer l'un des codes, allez dans le menu OPTIONS, au sous-menu CHEATS, puis tapez le code choisi suivi par [Entrée]. Si la saisie est couronnée de succès, un bruit de caisse enregistreuse doit se faire entendre.

CODE EFFET

GIVEMESOMEWOOD : Donne accès à toutes les planches par le menu CHANGER DE PLANCHE. En plus des 8 boards en exposition, utilisez les deux flèches orange pour admirer les autres modèles.

PEEPSHOW : Donne accès à toutes les vidéos du jeu par le choix VIDEOS contenu dans le menu DPTIONS.

YOHOMIES : Donne accès à tous les personnages secrets disponibles (Serval, Darth Maul, Kelly Slater, etc.) par le menu CHOISIR LE SKATER en utilisant les flèches du pavé curseur D. et G.

ROADTRIP : Débloque tous les skate-parks du jeu y compris les quatre niveaux secrets (cruise ship, warehouse, etc.). Ces niveaux se choisissent à partir du menu NIVEAU DE JEU.

PUMPMEUP : Permet de modifier vos statistiques. Attention, ce code ne marche pas sur les personnages prédéfinis, il faut donc veiller à avoir d'abord chargé un personnage à modifier, créé par vos soins. Saisissez alors le code dans CHEAT, puis allez dans CRÉER UN SKATER, puis ÉDITER, enfin allez au septième choix d'«ÉDITER SKATER» qui permet de changer les diverses habiletés. Vous disposez de 45 points à répartir. De quoi mettre toutes vos caractéristiques (air, aerial, ollie, vitesse, etc.) à fond si vous le souhaitez.

Jeux Crack

CIVILIZATION 3

Dans cette suite d'un grand classique de jeu de gestion, menez la destinée de votre peuple favori, de l'âge préhistorique jusqu'à une civilisation avancée futuriste. Truc valable pour la v. f. 1.0 azerty :

• En mode solo, pour révéler la carte et ainsi espionner facilement les activités de vos concurrents, sauvez une partie en incluant le terme « multi » dans le nom de sauvegarde (ex.: Cesar1multi.sav). Sortez de votre partie et rechargez la sauvegarde contenant « multi », et voilà, votre vue porte sur toute la carte.

SPIDER-MAN : THE MOVIE

Apres l'adaptation cinéma du super héros le plus populaire des B.D. Marvel, voici que Peter Parker s'installe sur PC une nouvelle fois. Poussez pas ! Tout le monde aura droit à sa part de toile gluante ; et comme le Bouffon vert n'est pas un rigolo, l'usage de cheats est recommandé (codes pour le jeu version internationale en installation française et clavier azerty).

• À partir du menu principal, choisissez le menu SPECIAL et allez au choix CHEATS. Tapez un des codes, suivi par Entrée puis sortez par [Echap]. Vous entendrez un rire, confirmant la réussite de la saisie.
Resaisissez le même code pour en annuler les effets.

CODE DESCRIPTION

HEADEXPLODY : Donne accès à des niveaux d'entraînement supplémentaires (le Bowling par ex.) à partir du menu SPECIAL/ENTRAINEMENT.
KOALA : Donne toutes les combinaisons d'attaque. Voir le menu CDMBDS DE COMBAT, accessible à partir de l'écran du jeu en mode Pause.
GIRLNEXTDOOR : Pour jouer avec Mary Jane au lieu de Spider-Man.
SERUM : Pour jouer avec un scientifique en blouse blanche.
HERMANSCHULTZ : Pour jouer avec le Shocker au lieu de Spider-Man.
REALHERO : Pour jouer avec un agent de sécurité.
CAPTAINSTACEY : Pour jouer avec un agent de police casqué.
FREAKOUT : Pour jouer avec le Goblin.
KNUCKLES : Pour jouer avec l'aspect d'un bandit.
THUGSRUS : Pour jouer avec l'aspect d'un malfrat cagoulé.
STICKYRICE : Pour jouer avec l'aspect d'un autre malfrat.
IMIARMAS : Pour accéder à tous les épisodes du jeu. Utilisez l'option SAUTER LE NIVEAU du menu SPECIAL pour aller au niveau désiré.
ROMITAS : Pour passer à la mission suivante. Fait apparaître ou disparaître l'option NIVEAU SUIVANT dans l'écran du jeu en pause (Echap).
JOELSPEANUTS : Donne la grosse tête à tous vos ennemis.
UNDERTHEMASK : Pour obtenir une vue à la première personne (par les yeux de Spider-Man).

GRAND THEFT AUTO III

Liberty City est une ville des plus corrompues. Entre les divers gangs, caïds, trafiquants et voleurs de tout poil, il faudra faire votre place au soleil. Pour égayer un quotidien passablement triste et monotone, voici quelques codes de triche pour la version internationale en clavier azerty de GTA 3 :

• Choisissez le code désiré, et saisissez-le pendant une phase de jeu, sans vous préoccuper des effets d'affichage parasites (pas d'appui sur [Entrée] en fin de code).

CODE EFFET

IFIWEREARICHMAN : Du fric!
Donne 250 000 dollars à chaque fois.
GESUNDHEIT : Santé du personnage au maximum.
TURTOISE : Donne un gilet pare-balles neuf.
GUNSGUNSGUNS : Donne toutes les armes.
ILIKEDRESSINGUP : Change l'apparence (costume) du perso à chaque fois.
MOREPOLICEPLEASE : Augmente l'indice de recherche par la police.
NOPOLICEPLEASE : Diminue l'indice de recherche par la police.
GIVEUSATANK : Donne un tank comme véhicule.
BANGBANGBANG : Fait exploser tous les véhicules en vue.
ITSALLGOINGMAAAD : Les piétons s'attaquent les uns les autres.
WEAPONSFORALL : Tous les piétons sont armés jusqu'aux dents.
NOBODYLIKESME : Les piétons veulent vous faire la peau.
SKINCANCERFORME : Temps au beau fixe, ciel dégagé.
PEASOUP : Une nappe de brouillard couvre la ville.
ILIKESCOTLAND : Temps nuageux et couvert.
ILOVESCOTLAND : Temps pluvieux.
MADWEATHER : L'écoulement du temps est accéléré.
CORNERSLIKEMAD : Dans un véhicule, améliore fortement la maniabilité.
ANICESETOFWHEELS : La carrosserie et le châssis des voitures est Invisible ! Retaper le code pour annuler l'effet.

GRANDIA 2

Dans ce jeu d'aventure action, vous devrez aider Ryudo, le Geohound, embauché comme mercenaire pour protéger Elena, la chanteuse mystique. Le pays maudit est,

hélas, troublé par les forces ténébreuses et les combats pousseront vos capacités à leurs limites, aussi voici un patch de sauvegarde permettant de récupérer pas mal d'or, ainsi que des pièces spéciales ou magiques, pour progresser dans vos compétences. Patch pour la version anglaise de Grandia 2.

• Commencez par aller dans le répertoire du jeu, vous y trouverez vos sauvegardes, qui sont des fichiers de la forme GRANDIA2_00.sav, GRANDIA2_01.sav, etc. Créez tout d'abord un double de sécurité du fichier que vous allez modifier (la sauvegarde dotée du numéro le plus élevé est la plus avancée dans le jeu).

• Chargez votre fichier de sauvegarde dans un éditeur Hexadécimal (Hexedit par ex.). Si possible travaillez en mode Écrasement plutôt qu'en mode Insertion (dans Hexedit l'option « insert » dans le menu edit ne doit pas être cochée). Allez aux Offsets suivants et remplacez par FFFF les valeurs Hexadécimales s'y trouvant.

POUR 65535 PIÈCES D'OR :
Aux offsets 40 et 41, remplacez les valeurs par FF FF.

POUR 65535 PIÈCES SPÉCIALES :
Aux offsets 44 et 45, remplacez les valeurs par FF FF.

POUR 65535 PIÈCES MAGIQUES:
Aux offsets 48 et 49, remplacez les valeurs par FF FF.

• Sauvez le fichier modifié, lancez le jeu et chargez votre sauvegarde gonflée, et voilà.

NOTES : *Pour éviter de se tromper, il est facile avant modif, de charger la sauvegarde dans le jeu, d'aller à l'écran de statistiques du personnage, et de noter le nombre de pièces d'or, spéciales et magiques possédées. Vous n'aurez qu'à convertir les valeurs décimales en hexadécimal à l'aide de n'importe quelle calculatrice hexa pour Windows, et chercher la valeur trouvée en inversant les deux octets (ex.: j'ai 302 (décimal) pièces d'or, ce qui donne 12E (hexa), je chercherais 2E 01). Si vous épuisez votre stock de pièces, rien n'empêche de répéter la manip plus tard dans le jeu.*